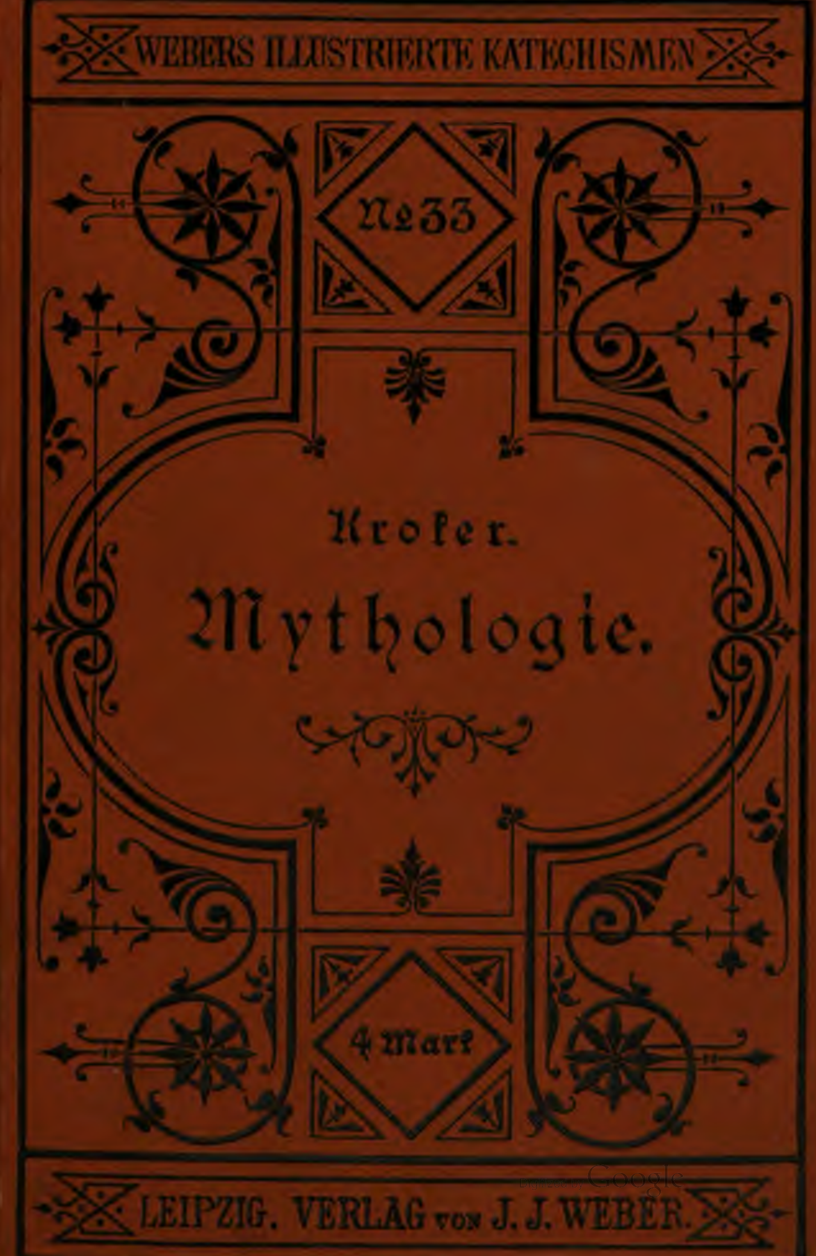
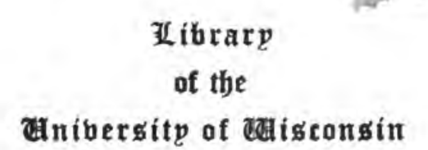

WEBERS ILLUSTRIERTE KATECHISMEN
№ 33
Kroker.
Mythologie.
4 Mark
LEIPZIG. VERLAG von J. J. WEBER.


Library
of the
University of Wisconsin



Julius E. Olson

Feb. 1892.

Katechismus der Mythologie.

Katechismus

der

Mythologie.

Von

Dr. Ernst Kroker.

Mit 73 in den Text gedruckten Abbildungen.

Leipzig

Verlagsbuchhandlung von J. J. Weber

1891

Vorwort.

Als der „Katechismus der Mythologie“ von J. Minckwitz in der vierten Auflage vergriffen war, wünschte die Verlagshandlung, an Stelle dieses Buches, das sich Jahrzehnte lang bewährt hatte, das aber vielfach veraltet, mit ganz unzureichenden Abbildungen versehen und in manchen Abschnitten recht unübersichtlich war, ein völlig neues Werk treten zu lassen. Die Neubearbeitung wurde dem Herausgeber übertragen. Er hat die Darstellung der griechischen und der römischen Mythologie übernommen; der Verfasser des Abschnitts „Die germanische Mythologie“ ist G. Werl in Annaberg.

Die Grundsätze, von denen sich die Verfasser bei der Auswahl und Bearbeitung des reichen Stoffs leiten ließen, sind dieselben, wie sie der Herausgeber im Vorwort zu dem im gleichen Verlag erschienenen „Katechismus der Archäologie“ ausgesprochen hat. Auch das vorliegende Buch soll eine Art von Vademecum sein, nicht nur für den Laien, auch für die Schüler unsrer höheren

Schulen und für jüngere Studenten; hoffentlich wird es sich auch den Beifall der Lehrerkreise erwerben.

Die Anordnung des Stoffs in der griechischen Mythologie — Wesen des Gottes, Kultstätten, Darstellungen in der bildenden Kunst — wurde durch den Wunsch, möglichste Klarheit und Übersichtlichkeit zu erreichen, veranlaßt; um allzu häufige Wiederholungen zu vermeiden, ist bei den bildlichen Darstellungen auf die entsprechenden Stellen des „Katechismus der Archäologie“ (K. d. A.) verwiesen worden. Daß die römische Mythologie jetzt von der griechischen getrennt und in einem besondern Abschnitt behandelt worden ist, braucht wohl nicht gerechtfertigt zu werden, ebensowenig, daß in diesem Abschnitt die Kulte noch ausführlicher besprochen werden, als in der griechischen Mythologie. In der germanischen Mythologie sind die Überreste und Nachklänge alten heidnischen Glaubens und altheidnischer Sitte unserer Vorfahren besonders berücksichtigt worden. Eine Darstellung der Mythologie der orientalischen Völker ist in die Neubearbeitung nicht aufgenommen worden und wird wohl nur von wenigen wirklich vermißt werden.

Leipzig und **Annaberg**, im Januar 1891.

Die Verfasser.

Inhaltsverzeichnis.

Zweiter Abschnitt.



Dritter Abschnitt.

Die germanische Mythologie . . . 223

Verzeichnis der Abbildungen.

Katechismus der Mythologie.

Erster Abschnitt.

Die griechische Mythologie.

Die griechische Religion ist ihrem Ursprunge nach eine Naturreligion, wie die aller arischen Völker: Himmel und Erde, die Gestirne, Feuer, Luft und Wasser und alle natürlichen Vorgänge, die am Himmel, auf Erden und unter der Erde thätig sind, bald den Menschen fördernd, bald ihn hemmend und sein Werk vernichtend — das sind die Kräfte, die dem frommen Glauben der Arier als göttliche Gewalten erschienen und dem einen Volke deutlicher, einem andern unklarer zu wirklichen göttlichen Gestalten geworden sind.

Die jedem, auch dem rohesten Menschen sich aufdrängende Bemerkung, daß die Naturgewalten ihm nicht nur segnend, sondern auch hindernd und zerstörend entgegentreten, führt entweder zu der Annahme guter und böser Götter oder zu der Vorstellung von einer doppelten, bald segensvollen, bald verderbenden Kraft eines und desselben Gottes. Jene Vorstellung, die wohl die ursprüngliche ist, hat bei den Indern den Gegensatz zwischen Vischnu und Siwa, bei den Persern zwischen Ahriman und Ormuzd geschaffen. Dagegen haben die arischen Völker Europas im Laufe der Jahrhunderte sich mehr und mehr der zweiten Vorstellung zugewendet, und besonders der griechische Götterglaube kennt keinen schlechthin guten oder bösen Gott. Vielmehr sendet selbst der gute Gott des Himmels und der reine Sonnengott unter Umständen auch Verderben, und selbst den finstern Unterweltsgöttern ist neben ihrer unheilvollen Kraft auch eine wohlthätige zu eigen, siehe S. 99, 101.

Auch in der Verkörperung ihrer Götter sind die Griechen von allen Völkern, die wir kennen, am weitesten gegangen. Ihre Vorstellungen von dem Wesen und der Gestalt der Götter sind ebensoweit entfernt von den ungeheuerlichen Phantasien der Inder, wie von dem starren und bildlosen Geisterglauben der Römer. Mehr gleichen ihnen hierin die Germanen; doch fehlt auch diesen der maßvolle und durchaus plastisch gestaltende Sinn, der das Volk der Griechen vor anderen ausgezeichnet hat. Die griechischen Dichter und Künstler wetteiferten mit den Priestern, dem Volksbewußtsein die verschiedenen Göttergestalten einzuprägen und zu verklären, sie zu wirklichen Abbildern der menschlichen Gestalt zu beleben, zu Wesen, die von ähnlichen Empfindungen und Bedürfnissen getrieben werden, wie der Mensch, nur ungleich mächtiger und reiner sind, als dieser, und im Besitz der Unsterblichkeit über alles Irdische sich erheben.

Dem gemeinsamen Ursprunge der arischen Völker entspricht es, daß ihnen gewisse Gottheiten gemeinsam sind. Die vergleichende Mythologie bemüht sich, derartige Zusammenhänge nachzuweisen; doch sind die Ergebnisse ihrer Forschungen nicht immer unbedenklich. Denn gerade auf dem Gebiete der Sage und des Glaubens finden sich bei den verschiedensten, durch ungeheuere Entfernungen getrennten und jedes Zusammenlebens ermangelnden Völkern die merkwürdigsten Übereinstimmungen, ohne daß an eine Entlehnung oder an gemeinsamen Ursprung zu denken wäre; der Verstand und die Phantasie des Menschen sind unter ähnlichen Umständen überall in ähnlicher Weise schöpferisch thätig gewesen. Zweifellos richtig ist die Gleichsetzung des römischen Himmelsgottes Juppiter mit dem griechischen „Vater Zeus“ und dem Dyaus der Inder. Auch andere Gottheiten sind offenbar wesensverwandt; doch zeigen schon die abweichenden Namensformen, wie früh die Trennung der einzelnen arischen Völkerstämme und wie selbständig die Ausbildung ihrer religiösen Vorstellungen erfolgt ist.

Als die Griechen nach den großen Wanderungen, von denen nicht die Geschichte, ja nicht einmal die Sage zu berichten weiß, an ihren späteren Wohnsitzen in Kleinasien, auf den Inseln des ägeischen Meeres und in der südlichen Hälfte der Balkanhalbinsel sich niederließen, brachten sie schon als Erbe aus der Urheimat eine gewisse Bildung mit sich. Sie verstanden den Ackerbau und die Viehzucht; sie wußten mit gewaffneter Hand feindliche Angriffe abzuweisen; sie verehrten Götter, deren Gunst sie durch Gebete erflehen, deren Ungunst sie durch Opfer abwenden zu können meinten. Doch war die Zahl der Götter, die in diesen ältesten Zeiten

bei den einzelnen kleinen Wanderstämmen Verehrung fanden, gewiß noch gering. Erst das Zusammenleben dieser Stämme in verhältnismäßig recht engen Grenzen und die Wechselwirkung in kriegerischer Eroberung und friedlicher Verschmelzung führte durch gegenseitigen Austausch eine Vermehrung der Götterwelt und ihre Gliederung in höhere und niedere Götter herbei.

Bei einem feindlichen Zusammenstoß zweier Stämme und der Unterwerfung des einen unter den Willen des andern ging fast regelmäßig eine Bereicherung der religiösen Vorstellungen vor sich. Der besiegte Stamm mußte notgedrungen in den Gottheiten des Überwinders mächtigere Wesen anerkennen, als seine eigenen Götter, welche die Niederlage von ihm nicht abzuwenden vermocht hatten. Er wendete sich daher den neuen Göttern zu, aber er wagte doch auch nicht, die alten ganz aufzugeben, denn wenn sie auch schwächer waren, so waren es doch ebenfalls göttliche Wesen, die eine Vernachlässigung rächen konnten. Und von einem ähnlichen Gefühl getrieben, suchte auch der Sieger die Gottheiten des besiegten Stammes durch Opfer und Gebet zu versöhnen. Nur mußten sie, die bis dahin den ersten Rang im Kultus der betreffenden Landschaft eingenommen hatten, ihre Würde an die neuen Götter abtreten und sanken selbst auf eine niedere Stufe herab. Die Erinnerung an derartige Ereignisse prägte sich nun dem Bewußtsein des Volkes als Mythus ein (griechisch Mythos, daher **Mythologie**, die Lehre von den Göttern und ihrem Verhältnisse zu einander und zu den Menschen). Man erzählte fortan: der eine Gott hat den andern besiegt; oder: er ist erst später in das Land gekommen; oder auch: er ist ein Sohn des mächtigeren Gottes; oder endlich: er ist ein Heros, göttlicher Natur, aber geringerer Macht, als die hohen Götter, in deren Dienst er steht. In ähnlicher Weise mußte auch die Göttin, die dem höchsten Gotte des besiegten Stammes als Gemahlin zur Seite stand, der Götterkönigin des mächtigeren Stammes weichen, und man erzählte: sie ist nicht die rechtmäßige Gattin, sondern nur eine Geliebte des Gottes. Fragte man nun weiter nach der Veranlassung zu diesem Verhältnis, so gab auch hierauf der sich bildende Mythus Auskunft und gestaltete sich zu immer weiterem Umfange, in immer größerer Mannigfaltigkeit, bis endlich die Dichter diesen Erzählungen einen gewissen Abschluß gaben. So sind die sogenannten Liebschaften des Zeus zu erklären (siehe S. 25), so die Erzählungen, Athene habe mit Poseidon um den Besitz von Athen gestritten (siehe S. 41), Dionysos sei erst von Nysa her zu den Griechen gekommen (siehe S. 80), und Herakles habe zugleich im Dienste der Hera und von ihrem Haß verfolgt seine Thaten vollführt (siehe

S. 127). Und aus diesem Wandern des Mythus erklärt es sich auch, daß in verschiedenen Teilen Griechenlands ein Mythus in gleicher oder ähnlicher Weise bekannt war; häufig wanderte ja nicht der ganze Stamm aus, sondern nur ein Teil, der ebenso, wie der zurückbleibende, die alten Mythen bewahrte und weiterbildete. Hieraus läßt sich auch auf den Ursprung eines Mythus schließen, auf die Heimat, von der aus er zu andern Stämmen gewandert ist. Wenn z. B erzählt wird, Zeus ist in Kreta geboren (siehe S. 24), Hera ist in Argos die Gattin des Zeus geworden (siehe S. 24 u. 31), Theseus ist von Troizen nach Athen gegangen (siehe S. 140), so darf hieraus gefolgert werden, daß der Dienst des betreffenden Gottes in diesen Gegenden eine besondere Bedeutung besaß und von da aus auch andere Kulte beeinflußte.

Während die Götterwelt der Griechen durch Austausch und Weiterbildung des eigenen Besitzes an religiösen Vorstellungen immer mannigfaltiger wurde, begannen auch fremde Einflüsse sich geltend zu machen. Der Verkehr mit den höher gebildeten Völkern des Ostens, besonders mit den Phöniziern, die in diesen frühen Zeiten zahlreiche Niederlassungen am griechischen Gestade begründeten, blieb nicht ohne Wirkung. Die Griechen erblickten Kunstwerke, auf denen phantastische Gestalten, wie Sphinxe, Greife und andere Flügelwesen, dargestellt waren; sie hörten von dem Sonnenhelden der Fremden und seinen Thaten; sie sahen den Dienst ihrer Götter: es kann nicht zweifelhaft sein, daß die griechische Sphinxsage, die Erzählungen von den Kämpfen des Herakles, Eigentümlichkeiten im Kulte der Aphrodite und andere Vorstellungen und Gebräuche auf fremde Einflüsse zurückzuführen sind. Doch hat das Fremde sich mit dem Einheimischen aufs innigste vereinigt, und auch die Neigung der östlichen Völker, ihre Götter als Mischwesen aus menschlichen und tierischen Formen darzustellen, hat auf die Phantasie der Griechen nur befruchtend eingewirkt, während der echt künstlerische Sinn des Volkes alles Maßlose abwies. Die Griechen haben ihre hohen Götter stets durchaus menschlich empfunden und gebildet; nur wenige Göttergestalten tragen Schwingen, und nur bei den niederen Gottheiten, wie den Flußgöttern, Giganten, Kentauren und ähnlichen Fabelwesen finden sich Mischbildungen; aber auch bei ihnen hat die Kunst das Menschliche und Tierische so innig verschmolzen, daß man fast an ein Dasein derartiger Wesen glauben könnte.

---

§ 1. Die Entwickelung der griechischen Religion.

Jede Naturreligion entwickelt sich mit fortschreitender Bildung und Gesittung aus rohen Anfängen zu größerer Klarheit und Reinheit; endlich tritt bei hochbegabten Völkern,

wie die arischen es sind, ein Zeitpunkt ein, wo die religiösen Vorstellungen mit Frömmigkeit und Innigkeit des Empfindens das ganze Volk durchdringen; danach beginnt der Verfall: der Zweifel erwacht, der fromme Glaube schwindet. Auch die griechische Religion hat diese Wandlungen erfahren, und nach ihnen teilt man ihre Geschichte in vier Abschnitte: I. Die Urzeit; II. Die homerische Zeit, etwa 800 v. Chr.; III. Die Zeit der geschichtlichen Blüte, etwa 500—300 v. Chr., und IV. Die Zeit des Verfalls, seit 300 v. Chr.

Die älteste und roheste Zeit der griechischen Religion kann auch die bildlose (anikonische) Zeit genannt werden: die Götter werden nicht in künstlerischen Abbildern und nicht in Tempeln verehrt, sondern unter freiem Himmel und in Anknüpfung an einen natürlichen Gegenstand, einen Baum oder einen heiligen Stein, in dem man sich die Gottheit wohnend dachte.

Die Quellen, aus denen wir unsere Kenntnis von dieser frühen Zeit schöpfen, sind nicht die ältesten Schriftdenkmäler der Griechen. Selbst die homerischen Gedichte führen uns in eine schon ziemlich vorgeschrittene Bildung. Vielmehr sind es die bei späteren Schriftstellern aufbewahrten Mythen und Schilderungen von Kultgebräuchen, die bis in späte Zeiten das Alte und Ursprüngliche mit großer Zähigkeit festgehalten haben. Aus ihnen erfahren wir, daß die Verehrung der Götter ursprünglich nicht in geschlossenen Räumen stattfand, sondern im Freien, an einem Quell, unter einem Baume, in heiligen Hainen, in Höhlen, auf den Berggipfeln und am Gestade; als Wohnsitz der Gottheit dachte man sich einen Baum oder einen Stein; diesen Stellen nahte man mit Opfer und Gebet, diese Gegenstände schmückte man mit Binden (Tänien), Kränzen und anderen Gaben (Fig. 1). Einen Fortschritt bezeichnet es bereits, wenn das Gebiet des heiligen Baumes umgrenzt oder der heilige Stein überdacht wurde: es entsteht dann ein heiliger Bezirk (ein Temenos)



Fig. 1. Altar und heilige Fichte mit Binden und Weihgeschenken.

und der erste Anfang eines Heiligtums. Ein weiterer Fortschritt von der anikonischen zu der ikonischen Verehrung geschah, als man jene heiligen Gegenstände zu bearbeiten und ihnen eine gewisse Gestalt zu geben anfing: aus dem Baume wurden der Pfosten und das Brett, aus dem rohen Steine die Säule (Fig. 2); noch in geschichtlicher Zeit wurden derartige Dinge als altheilig gezeigt und verehrt. Den letzten Schritt endlich zur ikonischen Verehrung that man, als man die Gottheit in einem Bilde darzustellen versuchte; die homerische Zeit kennt bereits Götterbilder; auch in den ältesten Gräbern sind rohe Bronze- und Terracottastatuetten gefunden worden.



Fig. 2. Spitzsäule mit Binden geschmückt. Münze von Ambrakia.

Unter den Opfern, welche die Griechen der Vorzeit ihren Göttern darbrachten, stand das Menschenopfer obenan, wie bei den Römern und Germanen; es ist im griechischen Altertum zwar vielfach gemildert, aber doch eigentlich niemals völlig ausgerottet worden; noch in geschichtlicher Zeit wurden an einigen Orten Menschen unter geheimnisvollen Gebräuchen geopfert. Von der entsetzlichen Sitte zeugen zahlreiche Beispiele in den Mythen und dunkle Andeutungen der Schriftsteller.

Eine lange Zeit der Entwickelung muß vorausgegangen sein, ehe die religiösen Vorstellungen zu solcher Klarheit gestaltet sein konnten, wie sie in den homerischen Gedichten vorliegen. Die Götter des Epos sind bereits nach ihrer Gestalt und ihrer Gewalt völlig von einander geschieden; sie umgeben als höhere und niedere Götter den obersten Gott Zeus; sie haben ihre besondere Verehrung mit Tempeln und Priestern, und Seher erforschen ihren Willen.

Die leibliche Gestalt der Götter ist der menschlichen durchaus ähnlich. Für gewöhnlich sind sie unsichtbar; wollen sie sich dem Menschen offenbaren, so zeigen sie sich in göttlicher Herrlichkeit oder nehmen die Gestalt eines Sterblichen an. Auf dem Götterberge haben sie ihre Wohnungen, die goldnen Paläste auf dem Gipfel des Olymps. Sie bedürfen auch, wie die Menschen, des Schlafes und der Nahrung, des Göttertrankes und der Götterspeise, des Nektars und der Ambrosia. Sie sind ferner auch nicht in allen Dingen allmächtig, allwissend oder allgegenwärtig; auch sind sie nicht völlig frei von Fehlern: Neid, Haß und Zorn bewegen auch ihr Gemüt, und die Liebe vermag auch sie zu verblenden. So gleichen sie in manchen Beziehungen dem Menschen, der ja nach ihrem Bilde geschaffen ist; nur sind sie ungleich größer, schöner und herrlicher;

über alle Not der Erde erhebt sie die Unsterblichkeit, und mit mächtiger Hand hält Zeus die Herrschaft über die Schöpfung und lenkt die Geschicke der Sterblichen nach seinem Willen.

Den Mittelpunkt des homerischen Götterstaates bildet Zeus. Wie um einen irdischen König die Fürsten seines Landes sich scharen, so umgeben den Himmelskönig die oberen Götter: seine Gemahlin Hera, sein Bruder Poseidon, seine Kinder Athene, Apollon und Artemis, Hephaistos, Hermes, Ares und Aphrodite; auch Hades, der nach den späteren Vorstellungen der Griechen ewig in der Unterwelt weilt, besucht bei Homer zuweilen den Olymp. Von geringerer Bedeutung sind im Epos Demeter und Dionysos; überhaupt nicht erwähnt wird Eros. Diese oberen Gottheiten sind bereits nicht mehr bloße Naturgottheiten, sondern schon ethische Götter; so vertritt Zeus nicht mehr bloß die himmlische Kraft, sondern die herrschende und lenkende Gewalt des himmlischen Königs, Apollon nicht mehr nur die leuchtende und wärmende Sonne, sondern die Gabe der Dichtkunst, des Gesanges und der Weissagung Dagegen haben die zahlreichen niederen Götter, welche den Olymp wie den Palast ihres Herrschers umgeben, ihre Naturbedeutung noch bewahrt; es sind die Flußgötter, Meerwesen, Windgötter und Nymphen, auch der Sonnengott Helios und die Morgenröte Eos. Während die bisher genannten gewiß zu den ältesten griechischen Göttern zählen, sind die rein ethischen Gottheiten jüngeren Ursprungs; es sind Verkörperungen menschlicher Zustände, Tugenden und Laster, wie Eris, die Göttin der Zwietracht, und die anderen Begleiter des Ares (siehe S. 59), ferner Hypnos und Thanatos (siehe S. 102), Themis, das Naturgesetz, die Musen als Göttinnen des Gesanges, die „Bitten“ (Litai) und andere Wesen, bei denen man zuweilen zweifeln möchte, ob sie wirklich im Bewußtsein des Volkes gelebt haben oder nur eine Schöpfung der dichterischen Phantasie sind.

Die Verehrung der Götter steht bei Homer mit bestimmten Heiligtümern in Verbindung. Grotten, Haine und heilige Bezirke werden noch erwähnt, daneben aber auch schon Tempel, die ein Götterbild in sich bergen und als Wohnhaus der Gottheit bezeichnet werden. Altäre stehen gewöhnlich im Freien, auch auf den Marktplätzen der Städte und auf den Gipfeln der Berge. Jedes Heiligtum hat seinen besonderen Priester, der vom Volke erwählt wird und in hohem Ansehen steht; er vollzieht Opfer und erforscht gleich den eigentlichen Sehern den Willen der Götter nach Zeichen am Himmel oder nach dem Fluge der Vögel oder durch Deutung von Träumen. Doch hat jedermann das Recht, den Göttern sein Opfer mit eigner Hand darzubringen; bei Angelegenheiten, die das ganze Volk angehen, bereitet der König selbst das Opfer. Die Gaben die man den Göttern darbringt, bestehen in Tieren (Pferden, Rindern, Schweinen, Schafen, Ziegen) oder Früchten; bei dem

Trankopfer spendet man durch Ausgießen von Wein. Durch das Opfer glaubt man ein Anrecht auf göttliche Hilfe erlangt zu haben; daher beruft man sich beim Gebet auf die dargebrachten Opfer; beim Beten hebt man die Hände zum Himmel empor.

Der Einfluß, den die epische Poesie auf die Gestaltung der Götterwelt ausgeübt hat, ist schon von den Griechen erkannt, ja sogar überschätzt worden, wenn z. B. Herodot [II, 53] meint, Hesiod und Homer hätten die Lehre von dem Ursprunge, der Verwandtschaft und dem verschiedenen Machtbereiche der Götter überhaupt erst geschaffen. Daran ist natürlich nicht zu denken. Doch ist der Einfluß der epischen Dichtkunst in der That ein recht bedeutender gewesen, indem sie in Jahrhunderte währender Thätigkeit die bis dahin getrennten örtlichen Sagen vereinigte und die Vorstellungen des Volkes von der Gestalt und dem Wesen der Götter läuterte und vertiefte. Die erhabene Schilderung, die Homer von der Erscheinung des Zeus giebt, ist für alle Zeiten maßgebend geblieben; und die Mythen, die in die Epen Aufnahme fanden, sind dadurch zu einem Gemeingut des ganzen griechischen Volkes geworden, während die anderen Mythen nur eine beschränkte örtliche Bedeutung bewahrten. Anderseits aber darf nicht verschwiegen werden, daß der Einfluß der epischen Dichtkunst in gewissen Beziehungen auch schädlich gewirkt hat, indem sie die Götter mit menschlichen Fehlern und Gebrechen behaftet darstellte. Zunächst allerdings war der fromme Glaube und die Liebe des Volkes zu seinen Göttern noch zu frisch und zu stark, um daran Anstoß zu nehmen; als aber die Einfachheit des alten Lebens schwand und Zucht und Sitte nachließ, da setzte der Zweifel gerade an diesen Schilderungen an, um den Glauben zu erschüttern und das Volk durch Spott und Hohn seinen Göttern zu entfremden.

Erster Teil.

Die Lehre vom Ursprunge der Welt und der Götter.

In den homerischen Gedichten tritt uns noch keine eigentliche Kosmogonie und Theogonie entgegen, d. h. eine zusammenhängende Lehre von der Entstehung der Welt und von dem Ursprung und der Abstammung der Götter; das älteste uns erhaltene Werk der Art ist die Theogonie des Hesiod.

Hesiod (griech. Hesiodos) stammte angeblich aus Askra im südlichen Böotien. Seine Lebenszeit ist unbestimmt; wahrscheinlich dichtete er um 800 v. Chr. Das ihm zugeschriebene Epos, die Theogonie, umfaßt mit späteren Zusätzen 1022 Verse und zerfällt in drei Teile: I. Einleitung bis v. 114 und Kosmogonie bis v. 452; II. Herrschaft und Geschlecht des Kronos bis v. 881; III. Geschlecht der Olympier.

§ 2. Kosmogonie.

Der Anfang aller Dinge ist bei Hesiod das Chaos, d. i. der gähnende Raum, in dem alle Urstoffe noch ungesondert enthalten sind. Aus ihm sondern sich zunächst ab Gaia, auch Ge genannt, d. i. die Erde, Tartaros, d. i. der dunkle Raum unter der Erde, und Eros, der schönste der Unsterblichen, der Liebesgott, in der Kosmogonie ursprünglich als die zeugende, schöpferische Kraft gedacht, aber bei Hesiod ohne Einwirkung auf die weitere Entwickelung. Vielmehr trennen sich zunächst aus dem Chaos Erebos, die unterirdische Finsternis, und Nyx, das irdische Dunkel; Kinder der beiden sind Aither, das reine Himmelslicht, der Äther, und Hemera, das Tageslicht. Die Erde aber erschafft den Uranos, den Himmel, dann die Gebirge und endlich den Pontos, d. i. das Salzmeer.

Mit Nyx verbindet Hesiod als Kinder Hypnos und Thanatos, Schlaf und Tod, ferner die Träume, die Hesperiden, die Moiren und Erinyen, Nemesis, Eris und andere Wesen.

§ 3. Theogonie.

Uranos ist der Mittelpunkt der **alten Götterwelt.** Aus der Verbindung von Uranos und Gaia, also von Himmel und Erde, entstehen die Götter, und zwar zuerst die zwölf Titanen, sechs männliche und sechs weibliche, nämlich Okeanos und Tethys, Hyperion und Theia, Krios, Koios und Phoibe, Japetos, Themis, Mnemosyne, Kronos und Rhea; ferner entstammen der Ehe zwischen Uranos und Gaia die Kyklopen und endlich die Hekatoncheiren.

Die Titanen — die Bedeutung des Namens ist unsicher — sind der Mehrzahl nach Verkörperungen von Naturkräften und Vorgängen in der Natur und erzeugen folgende göttliche Wesen: I. Okeanos und Tethys; von ihnen stammen die Flüsse, Bäche und Quellen, besonders die Styx und der Acheloos. — II. Hyperion und Theia; von diesen Lichtwesen stammen Helios, die Sonne, Selene, der Mond, und Eos oder Heos, die Morgenröte. — III. Krios vermählt sich mit Eurybia, einer Tochter des Pontos und der Gaia; von ihnen stammen Pallas, Astraios und Perses. Pallas zeugt mit Styx: Zelos und Nike, d. i. Eifer und Sieg, und Kratos und Bia, d. i. Kraft und Gewalt. Astraios zeugt mit Eos: die vier Winde Zephyros, den Westwind, Notos, den Süd-West, Boreas, den Nord, und Argestes, den Ost; ferner den Morgenstern Heosphoros und die Gestirne. Perses endlich zeugt mit Asteria, der Tochter des Koios, die Hekate. — IV. Koios und Phoibe; von ihnen stammen Asteria und Leto. — V. Japetos zeugt mit einer Okeanide, d. i. einer Tochter des Okeanos, namens Klymene, den Atlas, Menoitios, Prometheus, d. i. Vorbedacht, und Epimetheus, d. i. Nachbedacht. — Themis, d. i. das Naturgesetz, wird später von Zeus Mutter der Horen, Mnemosyne, d. i. das Gedächtnis, Mutter der Musen.

Die Kyklopen sind drei riesige Ungeheuer mit einem großen Rundauge; ihre Namen sind Arges, der Blitz, Brontes, der Donner, und Steropes, der Blitz. Anderer Natur sind die bei Homer auftretenden Kyklopen.

Die Hekatoncheiren, ebenfalls drei an Zahl, riesige Meerbewohner von ungeheuerlicher Gestalt (vergl. S. 14), heißen Kottos, Briareos und Gyes.

Der jüngste Titane, Kronos, stürzt die Herrschaft des Vaters Uranos und begründet nun selbst mit seiner Gattin Rhea die **mittlere Götterwelt.**

Die Erscheinung der Kyklopen und Hekatoncheiren war dem eignen Vater zu furchtbar; er stößt sie in die Erde zurück und fesselt sie im Tartaros. Die Erde aber, die Gaia, verfertigt nun eine gewaltige Sichel aus Eisen und sucht ihre Söhne zu überreden, sie von der Herrschaft des Uranos zu befreien. Die übrigen Titanen wagen die That nicht auszuführen; Kronos aber empfängt von der Mutter die Sichel, entmannt den Vater und beraubt ihn seiner Macht. Aus dem Blute des Uranos, das auf die Erde träufelt, entstehen die Giganten; auch die Geburt der Aphrodite wird mit diesem Vorgange verknüpft. Uranos aber flucht seinen Söhnen und wünscht dem Kronos das gleiche Verhängnis, nämlich den Sturz seiner Herrschaft durch die eignen Kinder.

Nach dem Sturze des Uranos geht Gaia eine neue Verbindung mit Pontos ein. Aus ihr stammen Nereus, Thaumas, Phorkys, Keto und Eurybia, sämtlich Meerwesen. Nereus zeugt mit der Okeanide Doris die fünfzig Nereiden, deren Namen meist der Bewegung und dem Spiel der Meereswellen entnommen sind; Thaumas zeugt mit Elektra, ebenfalls einer Okeanide, die Iris, d. i. den Regenbogen, und die Sturmgöttinnen, die Harpyien; Phorkys und Keto sind die Eltern der Graien und Gorgonen, von denen wieder eine ganze Reihe von Ungeheuern abgeleitet wird; Eurybia ist die Gattin des Titanen Krios.

Die Herrschaft des Kronos wird durch Zeus gestürzt. Im Titanenkampfe, der nach Thessalien verlegt wird, werden Kronos und die ihm günstig gesinnten Titanen überwunden und in den Tartaros hinabgestoßen.

Um den Fluch seines Vaters Uranos unwirksam zu machen, verschlingt Kronos seine eigenen ihm von Rhea geborenen Kinder, so die Hestia, Demeter, Hera, den Hades und Poseidon. Ihr jüngstes Kind aber, den Zeus, rettet Rhea, indem sie ihn auf den Rat ihrer Eltern nach der Insel Kreta bringt und in einer Grotte verbirgt; Kronos verschlingt an Stelle des Zeus einen Stein, den Rhea, um ihn zu täuschen, wie ein Kind gewickelt hat. Der junge Zeus wächst auf Kreta in einem Jahre heran; und nachdem er den Kronos gezwungen hat, seine Geschwister wieder von sich zu geben, beginnt er mit diesen und den anderen göttlichen Wesen, die auf seine Seite treten, den großen Kampf. — Der Stein, durch den Kronos getäuscht worden war, wurde noch in den spätesten Zeiten in Delphi gezeigt.

Der Titanenkampf (die Titanomachie) scheidet die Götterwelt in zwei große Lager. Kronos nimmt mit den Seinen auf dem Othrysberge Stellung, Zeus mit den Seinen auf dem Berge Olympos. Auf seine Seite treten die meisten und besten, unter

den ersten die Styx mit ihrem gewaltigen Geschlecht, darunter Nike, die Siegesgöttin, die seitdem die ständige Begleiterin des höchsten Gottes ist; zum Danke dafür erhebt Zeus die Styx zur obersten Schwurgöttin, bei der die Götter ihre Eide ablegen. Auch der kluge Prometheus, der den Ausgang des Kampfes ahnt, sagt sich von den Titanen los. — Der Kampf zwischen Kronos und Zeus währt lange Zeit, bis endlich Zeus auf den Rat der Gaia hin die von Uranos im Tartaros gefesselten Kyklopen und Hekatoncheiren befreit. Jene tragen ihm seine neuen Waffen zu, den Blitz und den Donner, und mit ihnen entscheidet nun Zeus den gewaltigen Kampf, daß die ganze Schöpfung bis zum Chaos hinab erschüttert und die Titanen geblendet und von den Hekatoncheiren mit ihren dreihundert Armen gefaßt werden; sie werden in den Tartaros verwiesen, und Zeus setzt die befreiten Kyklopen und Hekatoncheiren zu ihren Wächtern ein. Spätere Dichter erzählen von einer Lösung der Titanen und von ihrem Aufenthalte auf den Inseln der Seligen (siehe S. 106).

Nach der Besiegung der Titanen begründet Zeus die **jüngere Götterwelt** und teilt die Welt zwischen sich und seine Brüder; denn alle Götter erkennen ihn auf den Rat der Gaia hin als ihr Oberhaupt an. Für sich selbst behält Zeus den Himmel; Poseidon erhält von ihm die Herrschaft über das Salzmeer und über alles fließende Wasser; Hades wird Herrscher der Unterwelt, des Aufenthaltes der Toten. Auch den übrigen Göttern weist Zeus ihre Stellungen und Ämter zu. Gemeinsam bleibt allen Göttern die Erde und der Olympos, der Götterberg, auf dessen Gipfel die göttlichen Wohnungen sich erheben.

Noch dreimal muß Zeus die von ihm begründete Weltordnung gegen feindliche Gewalten vertreten, gegen Typhon, im Gigantenkampfe und gegen die Aloaden.

Gaia zürnt der neuen Ordnung der Dinge, weil Zeus ihre Söhne, die Titanen, unter die Erde hinabgestoßen hat. Um sie zu lösen, erzeugt sie mit Tartaros den Typhon oder Typhoeus, ein riesiges Ungeheuer, das die Herrschaft der Götter stürzen soll. Und so schrecklich ist seine Gestalt, so furchtbar seine Stärke, so entsetzlich das Brüllen der hundert feuerspeienden Drachenköpfe, daß selbst die Unsterblichen davor zurückschaudern. Zeus allein tritt dem Ungeheuer mit seinen Blitzen entgegen, und nach langem Kampfe trifft er es so gewaltig, daß es betäubt niedersinkt; darauf packt er es und wirft es in den Tartaros hinab. — In Typhon sind die

vulkanischen Kräfte verkörpert, deren Ausbrüche unter Erdbeben und glühenden Lavaströmen erfolgen und mit starken elektrischen Entladungen verbunden sind. Mit Echidna, einem gleichen Scheusal, galt Typhon als Erzeuger einiger Ungeheuer, die von Herakles und anderen Helden bekämpft werden (siehe S. 129). Die Kunst hat die Gestalt des Typhon nach Art der Giganten umgebildet und stellt ihn oberwärts menschlich dar, aber mit gewaltigen Flügeln an den Schultern, und unterwärts in Schlangen ausgehend.

Auch die Giganten sind Söhne der Gaia. Die Alten deuteten ihren Namen als „Erdgeborene“. Gaia hat sie aus dem Blute des Uranos hervorgehen lassen, in Feindschaft gegen Zeus und sein Reich. Mit Baumstämmen und Felsblöcken, ja mit ganzen Bergen in den



Fig. 3. Zeus im Gigantenkampfe. Gemme von Athenion.

Händen stürzen sich die ungeheueren Gegner auf die Götter und schleudern ihre Waffen. Lange Zeit wogt der Kampf, zu dem alle Unsterblichen um Zeus sich scharen, unentschieden hin und her; dann offenbart der kluge Prometheus ein Geheimnis, das selbst dem allwissenden Zeus verborgen ist: die „Erdgeborenen“ können nur dann besiegt werden, wenn ein Sterblicher auf Seiten der Götter kämpft. Herakles wird der hohen Ehre gewürdigt. Und nun stürzen vor den Augen der jammernden Gaia ihre Söhne in den Tod: Zeus schmettert ihren König Porphyrion mit seinem Blitze nieder; Athene reißt den Enkelados an seinem langen Haar zu Boden und tötet den Pallas; mit ihr kämpft Herakles um den Siegespreis, und Poseidon durchbohrt den „Brüller“ Polybotes mit seinem Dreizack und schleudert die Insel Nisyros auf

den Gefallenen; auf den gestürzten Enkelados wird der Ätna gewälzt — so kämpfen auch die Götter gegen die ungeheueren Gegner mit riesigen Waffen. — In gewaltigen Knochenresten, die in geschichtlicher Zeit ausgegraben wurden, glaubte man die Gebeine der Giganten zu erkennen. Denn mehr, als andere, beschäftigte diese Sage die Phantasie der Dichter, der Künstler und des Volkes. Bildliche Darstellungen der Gigantenkämpfe sind überaus häufig. Bis in die hellenistische Zeit hinab haben die Giganten menschliche Gestalt und kämpfen als Hopliten, so schon im Giebel des Schatzhauses der Megarer in Olympia, vergl. K. d. A. S. 88; in jüngeren Darstellungen sind sie in phantastischer Weise mit Schlangenbeinen und Schwingen an den Schultern gebildet (Fig. 3), doch finden sich auch da noch mitten unter diesen Mischwesen rein menschliche Giganten, so auf dem berühmten Pergamenischen Fries, der wie ein Heldengedicht den ganzen gewaltigen Kampf vor den Augen des Beschauers aufrollt, vergl. K. d. A. S. 35 und 128 f.

Die Aloaden Otos und Ephialtes heißen Söhne des Aloeus (oder des Poseidon) und der Iphimedeia. Bei ihrer Geburt zeigen sie nichts Wunderbares; aber dann wachsen sie jedes Jahr um eine Elle und werden so gewaltig, daß sie den Kriegsgott Ares in ein ehernes Faß sperren und dreizehn Monate lang in schmählicher Gefangenschaft halten, bis endlich Hermes ihn befreit. Ja, ihr Übermut treibt sie zuletzt, den Himmel zu erstürmen. Sie setzen den steilen Ossa auf den schneeigen Olymp und den waldigen Pelion über den Ossa — da trifft der Blitz des Zeus die Frevler und stürzt die drei Berge wieder aus einander. Seitdem liegen diese in einer Reihe am Meeresgestade, Olymp und Ossa dicht beieinander, der Pelion ist etwas weiter gerollt.

Diese Kämpfe, welche die Herrschaft des Zeus festigen, befreien auch die Menschen von ihren gefährlichsten Gegnern. Denn unterdessen hat sich die Erde mit Menschen bevölkert. Die Erzählungen von ihrem Ursprunge weichen von einander ab. Sie werden Autochthonen genannt, Söhne der Gaia, die aus Felsen und Bäumen hervorgewachsen und ebenso alt sein sollen, wie die Götter; aber sie heißen auch Nachkommen der Giganten oder Geschöpfe des Prometheus, der ihnen das Feuer geschenkt hat. Die Menschen, wie sie jetzt leben, sind erst das vierte Geschlecht: sie sind auf das goldene, silberne und eherne Geschlecht als jüngstes und schwächstes gefolgt und bilden das eiserne Geschlecht.

Der Titane **Prometheus** ist, wie in der germanischen Göttersage der Feuergott Loki, den übrigen Göttern bald Feind, bald Freund und Helfer. Er hat, wie erzählt wird, die Menschen und Tiere aus Thon gebildet (Fig. 4); Zeus (oder Athene) hat ihnen den belebenden Atem eingehaucht und die Erde zur Wohnung angewiesen; dafür sollen die Menschen den Unsterblichen Opfer und Gebet darbringen. Bei dem uralten Orte **Mekone** oder **Sikyon** wird über die Opfergabe, die den Göttern gebührt, ein Vertrag geschlossen. Prometheus ist der Schiedsrichter. Um Zeus zu benachteiligen, zerstückelt er den geschlachteten Opferstier und legt auf den einen Haufen das Fleisch und alle eßbaren Stücke, darüber deckt er

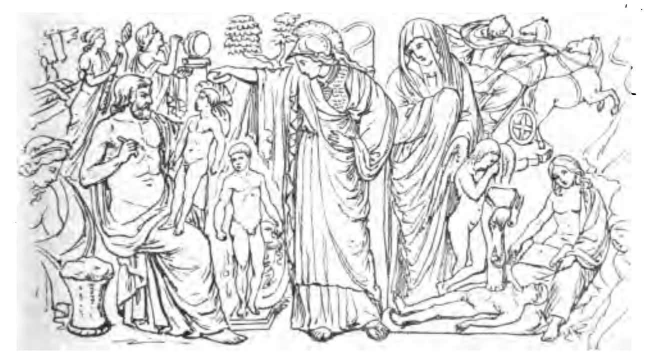


Fig. 4. Prometheus, Menschen bildend. Sarkophagrelief.

das Fell des Tieres; auf einen andern Haufen wirft er die Knochen und andere Abfälle und hüllt sie in das schöne weiße Fett, als wenn dieser Teil der bessere wäre. Obwohl Zeus den betrügerischen Sinn des Titanen durchschaut, wählt er doch den geringeren Teil, weigert sich aber nun, den Menschen das wertvollste Geschenk zu übergeben, das Feuer; dieses behält er den Göttern vor.

Prometheus erbarmt sich seiner Geschöpfe, die ohne Feuer von roher Nahrung, wie die Tiere, leben müssen und deren Leben jeder Zierde entbehrt. Heimlich raubt er einige Funken von dem himmlischen Herdfeuer, schließt sie in ein hohles Rohr und bringt sie so den Menschen zur Erde hinab, wo nun erst die Anfänge aller Bildung und Gesittung möglich sind. Aber nun verhängt Zeus eine furchtbare Strafe über Prometheus, der ihn zweimal hintergangen hat. Auf seinen Befehl fesseln Kratos und Bia den Titanen und schmieden ihn an den Kaukasos an, und jeden Tag fliegt ein

Adler hinzu, der die bei Nacht wieder nachwachsende Leber des Gefesselten zerfleischt; und nicht eher, so verkündet Zeus, wird die Qual ein Ende haben, bis ein Sterblicher den Titanen löst und ein Unsterblicher zu seinen gunsten auf die eigene Unsterblichkeit verzichtet. Lange Zeit harrt Prometheus auf die Befreiung, trotzig ein Geheimnis verschweigend, das ihm Erlösung bringen könnte. Endlich kommt Herakles an den Kaukasos, erlegt den Adler mit seinem Pfeil und bricht die Bande des Titanen; und der unsterbliche Kentaur Cheiron, der, von einem Giftpfeile schwer verwundet (siehe S. 130), den Tod herbeisehnt, ohne ihm erliegen zu können, erklärt sich bereit, für Prometheus in die Unterwelt einzugehen. Die beiden Bedingungen sind erfüllt; Zeus nimmt den Verstoßenen wieder in den Olymp auf, und dieser offenbart ihm jenes Geheimnis: die schöne Nereide Thetis, welche von Zeus geliebt wird, soll einem Sohne das Leben schenken, welcher gewaltiger sein wird, als der Vater; durch diese Drohung erschreckt, wendet sich Zeus von der Geliebten ab und gewährt sie einem Sterblichen, dem Peleus, zur Gattin (siehe S. 166). Seitdem weilt Prometheus unter den Göttern und wird gleich ihnen von den Menschen verehrt, besonders in Athen, wo er als Pyrphoros („Feuerbringer") einen eignen Kult hatte. Aischylos hat die Schicksale des Titanen in einer Trilogie behandelt, deren zweites Drama ‚Prometheus Desmotes' erhalten ist.

Durch den Besitz des Feuers werden die Menschen übermütig. Da beschließt Zeus, ihnen ein Übel zu senden, an dem sie für alle Zeiten genug haben sollen. Auf seinen Befehl bildet Hephaistos nach der Gestalt der schönsten Göttinnen ein herrliches Frauenbild, und alle Götter und Göttinnen beschenken sie und nennen sie Pandora. So ist das erste sterbliche Weib mit allen Reizen geschmückt, aber auch im Besitz aller Untugenden; denn nicht nur Schönheit, Verstand und häusliche Kunst haben die Götter ihr verliehen, sondern auch einen listigen und verschlagenen Sinn, Falschheit, Eitelkeit und noch andere Fehler haben sie in ein Gefäß geschlossen, das sie nebst Pandora durch Hermes auf die Erde senden. Hermes wendet sich mit seinem verhängnisvollen Geschenk an Epimetheus; obwohl sein Bruder Prometheus ihn gewarnt hat, nimmt der thörichte „Nachbedacht" das schöne Übel bei sich auf, und wie Pandora das Gefäß öffnet, das die Götter ihr mitgegeben haben, da schwirren alle Fehler und Gebrechen heraus, um seitdem das menschliche Geschlecht heimzusuchen. Nur die Hoffnung ist in dem Gefäß zurückgeblieben, als das einzige, was den Menschen ihr schweres Geschick ertragen hilft.

Die andere Erzählung von dem Ursprunge der Menschen beruht auf einer vielen Völkern gemeinsamen Vorstellung, nach welcher man die Menschen, wie sie jetzt leben, für geringer und weniger vollkommen hält, als die vergangener Zeiten. So glaubten auch die

Griechen, Kronos habe zuerst das goldene Geschlecht erschaffen, das in einer Fülle von Segen und Genuß in ewigem Frühling lebt, bis Zeus es von der Erde entrückt und durch das geringere silberne Geschlecht ersetzt; auf dieses folgt das eherne Geschlecht, wild und trotzig, aber noch frei von den Lastern, die das vierte, das eiserne Geschlecht, welches jetzt die Erde bevölkert, entstellen. Neid und Haß, Raubsucht und Blutgier treiben es zu unerhörten Thaten, und auch die Erde, die einst ein Paradies war, ist im Wechsel der Jahreszeiten geringer geworden und gewährt ihre Gaben nicht mehr von selbst, sondern erst nach harter Arbeit. Und so wild und frevelhaft wird das Geschlecht, daß Zeus endlich beschließt, es in einer Flut zu verderben. Nur ein Paar wird vom Untergange errettet, der fromme Deukalion, ein Sohn des Prometheus, und Pyrrha, die Tochter des Epimetheus und der Pandora. Sie erbauen auf Prometheus' Rat einen Kasten und suchen in ihm Zuflucht. Das ganze übrige Menschengeschlecht wird durch die Sintflut ausgerottet. Deukalion und Pyrrha aber treiben neun Tage und neun Nächte auf den Wassern umher und landen dann, als die Flut verrinnt, am Berge Othrys (oder am Parnaß). Sie errichten einen Altar und bringen ein Dankopfer, da naht Hermes. Er verkündet ihnen im Namen des Zeus die Erfüllung einer Bitte. Deukalion bittet um Menschen, und Hermes befiehlt ihm, die „Gebeine der Mutter", das sind die Steine, nach hinten zu werfen; da werden die Steine, die Deukalion wirft, zu Männern, die der Pyrrha zu Frauen. Außerdem erhält Deukalion von Pyrrha einen Sohn, den Hellen. Von diesem stammen die Hellenen ab: von seinem Sohne Aiolos die Äolier, von Doros die Dorier und von Xuthos und dessen beiden Söhnen Achaios und Jon die Achäer und Jonier. — Die Sage von den Menschengeschlechtern findet sich schon bei Hesiod; er schiebt zwischen dem dritten und dem letzten Geschlecht ein fünftes ein, das der Heroen; gewöhnlich wird nur von vier Geschlechtern berichtet, z. B. von Ovid, Metam. I, 89 ff. Von der Sintflut und der Rettung Deukalions erzählt ebenfalls Ovid, Metam. I, 253—415.

Zweiter Teil.

Die griechische Götterlehre.

Eine wirkliche, fest umschriebene, im ganzen Volke anerkannte Lehre von den Göttern hat es in Griechenland eigentlich niemals gegeben, auch in der geschichtlichen Zeit nicht. Neben den allgemein verbreiteten Vorstellungen von

der Gliederung der Götterwelt in höhere und niedere Gottheiten und neben vielen Übereinstimmungen in Mythus und Kultus besaß jede Landschaft ihre eignen örtlichen Sagen, ihre eigentümlichen Kulte, ihre besonderen Schutzgottheiten.

Allen Griechen gemeinsam ist die Verehrung von Zeus und Hera als des obersten Götterpaares. Die übrigen Götter hatten in den verschiedenen Landschaften verschiedene Geltung. So stand bei den Doriern Apollon dem Zeus am nächsten, bei den Joniern Athene; in Theben werden Ares und Aphrodite besonders verehrt, in Arkadien Hermes und auf Lemnos Hephaistos; in anderen Gegenden waren Fluß- und Waldgottheiten oder Heroen der göttlichen Verehrung teilhaftig. Doch schieden sich allmählich aus der großen Zahl von Göttern zwölf Gottheiten aus, die als die höchsten betrachtet wurden. Die Zahl zwölf hängt wohl mit der Zahl der Monate zusammen; ein ähnliches „Zwölfgöttersystem“ besaßen die Römer und die Germanen (siehe diese). Die einzelnen Götter, welche in den Kreis dieser Zwölfgötter aufgenommen wurden, sind nicht überall in Griechenland dieselben; in Athen waren es Zeus und Hera, Hephaistos und Athene, Apollon und Artemis, Ares und Aphrodite, Hermes und Hestia, Poseidon und Demeter, also sechs Paare je eines Gottes und einer Göttin, die durch das Band der Ehe oder durch gemeinsamen Kult verbunden waren. — Die folgenden Ausführungen folgen dem attischen Zwölfgöttersystem, nur mit der einen Abweichung, daß in § 9 Dionysos an Poseidons Stelle treten wird.

§ 4. Zeus und Hera.

Zeus und Hera sind in heiliger Ehe verbunden, wie Juppiter und Juno bei den Römern, Wodan und Frigg oder Freia bei den Germanen.

A. Zeus.

I. Wesen des Zeus. Zeus, lat. Juppiter, der jüngste Sohn des Kronos und der Rhea, ist der oberste Gott der Griechen. Er ist der Herr des Himmels und der Erde und aller Erscheinungen, die am Himmel und in der Luft ihren Ursprung haben. Sein heiliger Vogel ist der Adler, seine Waffe der Blitz (Fig. 5).

Als oberster Gott führt Zeus den Beinamen König, Basileus, und Höchster, Hypatos und Hypsistos. Als Gott des Himmels, der in der reinen Luft thront, heißt er Uranios und Aitherios.

Darum wurde er auch besonders auf den Gipfeln der Berge und den Höhen der Burgen verehrt und Akraios oder Karaios genannt; denn auf den Bergen fühlte sich der fromme Glaube dem Himmel



Fig. 5. Zeus.

näher gerückt, und an den Abhängen des Gebirges sah man die Wolken sich sammeln, die als erquickender Regen auf das Land herniedersanken oder sich zum Gewitter zusammenballten; deswegen heißt Zeus der Wolkensammler, Nephelegeretes, der Regen=

spender, Hyetios und Ombrios, oder der Blitzende und der Donnerer, Keraunios und Astrapaios, Bronton; und da der Eintritt der Frühlings- und Herbstgewitter den Wechsel der Jahreszeiten begleitet, ist Zeus auch Beschützer des regelmäßigen Jahresverlaufes und der natürlichen Ordnung. Als Bringer des Gewitters ist er ferner auch noch der Gebieter der Winde (daher seine Beinamen Urios und Euanemos); und darum betete man in den heißen Sommermonaten zu Zeus um Regen und Kühlung und verehrte ihn als Schutzgott des Landbaues (Morios und Endendros), der Viehzucht (Melosios) und der Schiffahrt (Apobaterios, d. i. Zeus, der glücklich landen läßt).

Als Gott der reinen Luft und als oberster Herrscher ist Zeus allgegenwärtig; er sieht alles und weiß alles; daher kennt er auch die Zukunft, und in ihm ruht der Ursprung aller Mantik, d. i. aller Prophezeiung. Er selbst verkündet seinen Willen durch Donner und Blitz, durch den Flug seines heiligen Vogels und durch andere Zeichen am Himmel und in der Luft; und in seinem Namen offenbaren Götter, wie Apollon, und menschliche Wahrsager, wie Teiresias, die Zukunft.

Eine göttliche Offenbarung heißt lateinisch oraculum, griechisch manteion; beide Wörter bedeuten sowohl Orakelspruch, wie Orakelsitz. Die von Zeus selbst herrührenden Zeichen heißen Diosemien.

Die wichtigsten Orakel des Zeus in Griechenland bestanden in Dodona und Olympia. In Dodona weissagten die Priester aus dem Rauschen einer heiligen Eiche; ein heiliger Quell entsprang am Fuße des Baumes; heilige Tauben saßen auf den Zweigen. Im Tempel stand das Bild des Gottes mit einem Eichenkranz geschmückt. Eine Anzahl erhaltener Bleitäfelchen mit eingeritzten Worten belehrt uns über die Art und Weise der Antwortgebung der Priester. — In Olympia stand vor allem das Sehergeschlecht der Jamiden im Dienste des Gottes; die Blütezeit des Orakels fällt vor den peloponnesischen Krieg.

Nicht griechischen, sondern ägyptischen Ursprungs, aber frühzeitig in Griechenland verehrt war das Ammonion, das Heiligtum des Zeus Ammon in der Oase Siuah westlich von Ägypten.

Zeus, der Reine und Allwissende, ist ferner auch der Gott der Reinigung und Sühnung, der Katharsis; daher heißt er Hikesios, Beschützer der Flehenden, und der Sühnende, Katharsios.

Als Sühngott erscheint Zeus neben seinem Sohne Apollon in der Sage und in der Geschichte (z. B. in Athen nach dem Alkmäonidenfrevel, 612 v. Chr., wo sein Priester Epimenides von Kreta die Stadt entsühnte).

Vor allem aber ist Zeus der Begründer und Schützer der menschlichen Gesellschaft. Er ist der Ursprung aller Sitte und jeder Ordnung, im Hauswesen des Einzelnen, wie im Gemeinwesen der ganzen Stadt.

Darum opfert der Hausvater dem Z. Herkeios und Ephestios oder Hestiuchos als dem Beschützer des häuslichen Herdes. Als Zygios, Gamelios und Teleios wacht Zeus über die Heilighaltung der Ehe; und als Plusios und Ktesios ist er der Spender des häuslichen Reichtums. — Und wie die einzelnen Familien durch den Geschlechtsverband zusammengehalten werden und die einzelnen Geschlechter sich zur Bürgerschaft verbinden, so wird Zeus auch von der Bürgerschaft als Genethlios und Phratrios verehrt, und als Polieus ist er der Schutzgott der Stadt, als Hellanios und Panhellenios der allen Hellenen gemeinsame Stammvater. Er ist der Urheber der bürgerlichen Freiheit Griechenlands als Eleutherios; er leitet die Volksversammlungen als Bulaios und Agoraios; er wacht über die Innehaltung des bürgerlichen Rechts und des Eidschwurs, und als Schwurgott (Horkios und Pistios) droht er dem Meineidigen mit furchtbarer Strafe; er führt endlich auch die streitbare Bürgerschaft in die Schlacht als Agetor und verleiht den Sieg als Tropaios. Aber auch der Freundschaft und dem heiteren Verkehre der Bürger ist er günstig als Philios; inneren Unfrieden beschwichtigt er als Meilichios, und als Xenios ist er der Beschützer des Fremden und des Gastrechts. Und obgleich er den Sünder straft und den Verblendeten durch die Ate, d. i. die Sinnesbethörung, ins Verderben stürzt, so ist doch der Grundzug seines Wesens die Liebe zum Menschengeschlecht, Milde und göttliche Gnade, und darum heißt er der Retter und Heiland, Zeus Soter.

In einigen Gegenden Griechenlands endlich wurde das Kriegerische im Wesen des Zeus besonders betont, sodaß er geradezu der Kriegerische, Areios und Stratios, genannt wurde.

Besonders war dies in Kleinasien der Fall, wo in der karischen Stadt Labranda der griechische Zeus mit einem barbarischen Kriegsgott verschmolzen und als Z. Labrandeus verehrt wurde; sein Abzeichen war das Doppelbeil, eine barbarische Waffe. Auch in

Griechenland selbst findet sich ein Z. Stratios in voller Waffenrüstung; doch ist diese Seite seines Wesens gewöhnlich auf seine Kinder Ares und Athena übergegangen.

II. Kultstätten und Mythen des Zeus. Die wichtigsten Kultstätten des Zeus waren die Insel Kreta, Dodona mit seinem Orakelsitz, Athen, Argos und ebenfalls in der Peloponnes der Lykäische Berg.

Auf Kreta waren besonders die Sagen von der Kindheit des Zeus ausgebildet. Auf dem Gebirge Ida sieht man noch jetzt die berühmte Idäische Höhle, in der Rhea ihr Kind vor den Nachstellungen des Kronos geborgen haben sollte (vergl. S. 13); hier wurde er von den Nymphen mit Milch und Honig genährt; Tauben brachten ihm Ambrosia, ein Adler Nektar. Die jugendlichen Kureten führten vor der Höhle Tänze auf, um das Schreien des Kindes durch das Klirren ihrer Waffen dem Kronos zu verbergen. Auch die Ziege Amaltheia, lat. Amalthea, nährte den Zeus; und ihr Horn galt seitdem als Füllhorn und wurde als Zeichen der Fruchtbarkeit von den Göttern getragen; aus ihrem undurchdringlichen Fell aber schuf Hephaistos dem Zeus die furchtbare Aigis, lat. Ägis, eine Entsetzen erregende Waffe, mit welcher gewöhnlich die Tochter des Zeus Athene geschmückt ist; doch trägt Zeus nicht selten auch selbst dieses von Schlangen umzüngelte, gewöhnlich mit Schuppen bedeckte Fell, so z. B. auf dem Pergamenischen Altar. — Eigentümlich ist die Erzählung vom Tode des Zeus und seinem Grab auf Kreta.

In Dodona wurde neben Zeus die Göttin Dione als seine Gemahlin verehrt; mit diesem Kult steht der Mythus von Deukalion und Pyrrha in Verbindung, vergl. S. 19.

In Athen wurden dem Zeus vier Hauptfeste gefeiert (die Diasien dem Z. Meilichios, die Olympien, die Buphonien oder Dipolien und die Maimakterien).

Argos ist der Mittelpunkt des Mythus von der heiligen Ehe, dem Hieros Gamos, zwischen Zeus und Hera. In der Gestalt eines Kuckucks, des Frühlingsvogels, ist Zeus unter Gewittern seiner Gemahlin genaht, ein Hinweis auf die ursprüngliche Bedeutung der argivischen Hera, die in diesen Erzählungen als die Erde erscheint, die jedes Jahr unter den Frühlingsgewittern sich von neuem belebt.

Ein düsterer und geheimnisvoller Kult war dem Z. Lykaios auf dem Lykaionberge geweiht. Hier wurden dem Gotte ursprünglich Menschenopfer dargebracht, ein furchtbarer Gebrauch, der in der griechischen Vorzeit an vielen Stätten heimisch gewesen zu sein scheint, allmählich aber an den meisten Orten durch eigentümliche

Gebräuche gemildert und abgelöst wurde. Auf dem Gipfel des Lykaion wurde dem Gotte an einem Altar geopfert, zu dessen Seiten zwei nach Osten blickende Adler standen; in den Quell Hagno tauchte der Priester zur Zeit der Sommerdürre einen Eichenzweig, um dem Lande erquickenden Regen zu bringen. Ein Kampfspiel, die Lykäen, wurde nach dem Opfer gefeiert.

Zu besonderer Blüte gelangten die an den Kult des Zeus anknüpfenden Festspiele (Agone) von Olympia und Nemea. Zeus war ja als stärkster Gott auch Vertreter der in Griechenland im höchsten Ansehn stehenden körperlichen Übungen und Wettkämpfe; und man glaubte ihn nicht besser ehren zu können, als durch gymnische Spiele, die mit den großen Opfern verbunden waren. Nur auf dem Berg Ithome wurden dem Gott auch musische Wettspiele gefeiert.

Über das Orakel in Olympia vergl. S. 22. Die Festspiele sollen von Herakles zu Ehren seines göttlichen Vaters begründet, von Lykurgos und Iphitos erneuert worden sein; seit 776 v. Chr. wurden die Sieger aufgezeichnet. Das Fest wurde aller vier Jahre gefeiert; die Aufzeichnungen der Sieger bildeten die Grundlage für die griechische Chronologie. Der heilige Bezirk, die Altis, war mit einer Fülle von Tempeln und Kunstwerken geschmückt; Zweige der heiligen Ölbäume, welche in der Altis standen, waren der Siegespreis. Über die deutschen Ausgrabungen vergl. K. d. A. S. 50.

Die Spiele von Nemea, zum Andenken des Archemoros gestiftet (siehe S. 159), wurden aller zwei Jahre gefeiert; Siegespreis war ein Eppichkranz. Von dem Tempel stehen nur noch vier Säulen aufrecht.

Unter den Mythen des Zeus sind die wichtigsten die seiner Verbindungen mit göttlichen und sterblichen Frauen; auf ihnen beruht ein großer Teil der Genealogie der Götter und Heroen.

In der späteren Zeit nahm man vielfach Anstoß an diesen zahlreichen Ehen und, wie man sie auffaßte, Liebschaften des Gottes; ihr Verständnis ergiebt sich aus den Ausführungen auf S. 5.

Die erste Gemahlin des Zeus war Metis; dieser Ehe entsprang in wunderbarer Weise die Göttin Athene.

Die Okeanide Metis, d. i. die kluge Einsicht, offenbart dem Zeus nach der Vermählung, daß sie von ihm Mutter eines Kindes werden würde, das, mächtiger als der Vater, dessen Herrschaft

stürzen würde. Darum verschlingt Zeus die Gattin und läßt ihr Kind, die Athene, nun seine Lieblingstochter, aus seinem eigenen Haupt hervorgehen, siehe S. 40.

Eine zweite Verbindung ging Zeus mit Themis ein; sie gebar ihm die Horen und Moiren.

Die Titanide Themis, d. i. das Naturgesetz, ist ebenso, wie Metis, infolge ihres Wesens mit der Person des höchsten Gottes verbunden.

Die Horen sind die Jahreszeiten. Die Athener verehrten nur zwei Horen, Thallo und Karpo, d. i. Frühling und Herbst. Gewöhnlich erscheinen die Horen in der Dreizahl als Eunomia, Dike und Eirene. In der Kunst sind sie häufig auch in der Vierzahl, schreitend oder tanzend, mit Blumen und Früchten; wohl erst in der römischen Zeit tragen sie die Attribute der vier Jahreszeiten, nämlich Blumen, Ähren, Früchte, Wild. In Litteratur und Kunst treten sie nicht selten in der Umgebung des Zeus, des Dionysos, der Hera und besonders der Aphrodite auf. — Eine besondere Hore des Frühlings ist Chloris, die römische Flora, die mit dem Frühlingswinde Zephyros verbunden wird. Eirene, d. i. der Friede, ist in Athen im Kultus und in der Kunst Pflegerin des kleinen Plutos, d. i. des Reichtums; über eine Gruppe der Eirene mit dem Plutoskinde vergl. K. d. A. S. 117.

Die Moiren sind die Schicksalsgöttinnen, welche Geburt und Todesstunde bestimmen; sie heißen auch Spinnerinnen, weil sie dem Menschen sein Schicksal gewissermaßen zuspinnen. Ihre Namen sind Klotho, Lachesis und Atropos; erstere hält die Spindel, die zweite spinnt den Lebensfaden ab und reicht ihn der dritten, und diese, die Unabwendbare, durchschneidet ihn, wenn die Zeit gekommen oder der Wille des Zeus es ist; denn Zeus wacht auch über die Moiren und heißt daher Moiragetes. Die Kunst stellte die Moiren häufig als alte Frauen dar. Über eine andere Genealogie vergl. S. 11.

Erst an dritter Stelle schloß Zeus mit seiner Schwester Hera die heilige Ehe, aus welcher Ares, Hephaistos, Hebe und Eileithyia hervorgingen.

Auch mit anderen Göttinnen erzeugte Zeus göttliche Wesen, mit seiner Schwester Demeter die Persephone, mit Maia, einer Tochter des Atlas, den Hermes, mit der Titanide Leto den Apollon und die Artemis, mit ihrer Schwester Mnemosyne die Musen und mit der Okeanide Eurynome die Chariten (lat. die Grazien). Selbst eine Sterbliche, Semele, wurde von Zeus Mutter eines Gottes, des Dionysos.

Die Musen, die Töchter des Zeus und der Mnemosyne, d. i. des Gedächtnisses, sind Pflegerinnen des Tanzes und Gesanges. Ihre berühmtesten Kultstätten waren die Landschaft Pierien in Thessalien — daher heißen sie auch die Pieriden — und die Heimat des Hesiod am Berg Helikon in Böotien bei den Orten Askra und Thespiae. Sie treten in der älteren Zeit gewöhnlich in der Dreizahl auf und tragen als Attribute musische Instrumente; doch kennt bereits Homer die Musen in der Neunzahl und Hesiod ihre Namen, und seit dem 4. Jahrhundert v. Chr. verschwinden die älteren drei Musen mehr und mehr vor den jüngeren neun; auch werden sie in dieser Zeit zu Vertreterinnen der Dichtkunst und



Fig. 6. Chariten. Nach einem geschnittenen Stein.

Wissenschaft, und die einzelnen Musen werden nach ihren Ämtern schärfer geschieden. In der römischen Kunst erscheinen sie in der folgenden Weise: Kleio, lat. Clio, als Muse der Geschichte, mit einer Schriftrolle; Kalliope, die Vertreterin des heroischen Gesangs, mit Schreibtäfelchen oder Rolle; Polymnia, lat. Polyhymnia, die Muse der Mythen und des Pantomimus, sinnend, mit verhüllten Armen; Euterpe, die Muse der Tonkunst, mit Flöten; Terpsichore und Erato, die Musen der lyrischen Poesie, mit Lyra und Kithara; Melpomene, die Göttin der Tragödie, mit tragischer Maske; Thalia, die Muse der Komödie, mit komischer Maske, und Urania, die Muse der Astronomie, mit dem Globus. Die kleinen Federn, welche die Musen häufig auf Bildwerken an

den Schläfen tragen, erinnern an die Besiegung der Sirenen, die sich mit den Musen in einen Wettkampf einzulassen wagten. — Die Musen sind ständige Begleiterinnen des Apollon und Genossinnen der Horen und Chariten, mit denen gemeinsam sie die hohen Götter durch Tanz und Gesang preisen und erfreuen.

Die **Chariten**, drei an Zahl, sind Vertreterinnen der blühenden Schönheit der Natur, der Anmut und des Liebreizes der Götter und Menschen; daher begleiten und schmücken sie besonders Hera, Aphrodite und Dionysos, und ihre Namen **Euphrosyne**, die Frohsinnige, **Aglaia**, die Glänzende, und **Thalia**, die Blühende, weisen deutlich auf ihr Wesen hin. Ihre ältesten Kultstätten waren Orchomenos in Böotien, Athen und Sparta. Die ältere Kunst bildet sie voll bekleidet, mit Blumen und Früchten, einzeln dahinschreitend oder sich an den Händen fassend; erst seit dem 3. Jahrhundert v. Chr. werden sie unbekleidet dargestellt, in einer sehr schönen Gruppe, ebenfalls mit Früchten, Zweigen und Blumen in den Händen (Fig. 6).

Zu sterblichen Frauen, denen der Anblick seiner göttlichen Majestät Verderben gebracht hätte, steigt Zeus in Verwandlungen nieder. So naht er sich als Schwan der Leda, als goldner Regen der Danaë, als Adler der Aigina, als Stier der Europa, in der Gestalt eines Satyrn der Antiope und der Alkmene in der Gestalt ihres Gatten Amphitryon; auch mit Kallisto und Io verbindet er sich. Durch seinen Adler oder selbst in einen Adler verwandelt entführt er den Ganymedes. — Aber auch in anderen Absichten besucht Zeus zuweilen die Erde; an einen solchen Besuch des Gottes knüpft die hübsche Erzählung von **Philemon und Baucis** an.

Die Erzählung findet sich bei Ovid, Metamorph. VIII, 616 ff. Zeus durchwandert mit Hermes in Menschengestalt eine Gegend Phrygiens. Am Abend suchen sie ein Obdach, werden aber überall abgewiesen; nur die ärmliche Hütte, die der alte Philemon mit seiner Gattin Baucis bewohnt, öffnet sich ihnen. Zur Strafe vertilgt Zeus die ungastlichen Nachbarn in einer Wasserflut; nur die Hütte bleibt verschont und wird in einen Tempel verwandelt, dessen Pflege dem frommen Paare übergeben wird; nach einem glücklichen Leben werden die beiden in zwei Bäume verwandelt.

III. **Darstellungen des Zeus.** Schon Homer (Il. I, 528 f.) schildert den Gott in der vollen Majestät

seiner äußern Erscheinung, auf dem Olymp thronend, das Haupt von Locken umwallt, durch seine Bewegungen den Götterberg erschütternd. Das Ideal, das der Dichter in dieser Schilderung für alle Zeiten geschaffen hat, ist in der bildenden Kunst erst durch Phidias erreicht worden.

Über Phidias vergl. K. d. A. S. 98 ff. Sein Hauptwerk war der Zeus im Zeustempel zu Olympia, aus Gold und Elfenbein, 42 Fuß hoch, thronend, in der Linken das adlerbekrönte Scepter, auf der Rechten die Nike tragend, das Haupt mit dem Ölzweig geschmückt; eine Fülle von Bildwerken war am Thron und am Schemel angebracht. Das Antlitz des Gottes war voll Milde und göttlicher Gnade, das lange Haupthaar einfach und schlicht (Fig. 7); erst spätere Künstler lassen das Haar über der Stirn sich aufbäumen, sodaß es wie eine Mähne um den Kopf wallt; das bezeichnendste Beispiel für diese Weiterbildung ist die Büste von Otricoli im Vatikan (Fig. 8 S. 30).





Fig. 7. Zeus des Phidias. Münzen von Elis.

Die erhaltenen Bildwerke des Zeus sind immer voll Kraft und Majestät, von breiter Brust und starken Gliedern, mit mächtiger Stirn, langem Haupt- und Barthaar; von seinen Brüdern Poseidon und Hades unterscheidet sich der Gott besonders dadurch, daß er stets im Alter der kräftigsten Männlichkeit dargestellt wird, nie mit einem Zuge des Greisenhaften. Abzeichen des Zeus sind der Oliven- oder Eichenkranz, das Adlerscepter, Nike, das Blitzbündel, der Adler und in römischer Zeit die Weltkugel.

Selten ist Zeus unbärtig, selten auch ganz unbekleidet; gewöhnlich trägt er das Himation, das bis auf die Hüften herabgesunken ist, zuweilen darunter noch den Chiton.

Von den erhaltenen Werken sind die wichtigsten: Zeus Verospi im Vatikan, sitzend, mit nacktem Oberleib, Scepter, Blitz, zur Linken der Adler; ferner ein Koloß aus Solus in Sizilien, sitzend, voll bekleidet, und ebenfalls auf reich geschmücktem Throne sitzend eine Statuette in Lyon. Neben seiner Gemahlin Hera thronend zeigt ihn der herrliche Fries vom Parthenon, vergl. K. d. A. S. 103 f. — Stehend ist Zeus nicht selten in Bronzestatuetten,



Fig. 8. Zeus von Otricoli, Vatikan.

auf Reliefs und griechischen Münzen; eine kleine Statuette in Wien giebt ihm zu Scepter und Blitz auch die Ägis. — Von den Büsten ist schon genannt der Zeus von Otricoli; von großer Schönheit ist der in Melos gefundene Zeus(?)kopf des Britischen Museums. Erwähnenswert ist eine Bronze in Wien mit Eichenkranz und verschleiertem Hinterkopf.

Zeus Ammon mit Widderhörnern an den Schläfen erscheint häufig in hellenistischen Büsten, Münzen und Gemmen.

B. Hera.

I. Hera, lat. Juno, die Tochter des Kronos und der Rhea, ist im Kultus und in der Mythologie vor allem die Gattin des Zeus; als solche ist sie erstens die himmlische Königin, zweitens die Schutzgöttin der Ehe und des Ehelebens.

Sie heißt Königin, Basileia, wie Zeus König. Auch unter ihren Bewegungen erbebt der Olymp (Hom., Il. VIII, 199), und man opfert ihr gemeinsam mit Zeus. Als dessen erwählte Gemahlin ist sie mit den höchsten Reizen geschmückt; ihre Augen sind groß und weit geöffnet, ihre Arme schneeweiß; daher nennt der Dichter sie Boopis, wörtlich die Kuhäugige, und Leukolenos, die Weißarmige. Und wie Zeus, so ist auch Hera eine Schutzgöttin des Landes, und man feiert ihr zu Ehren Kampfspiele; ja, in einigen Kulten wird sie sogar als kriegerische Göttin verehrt.

Vor allem aber ist Hera die strenge Ehegöttin. Sie begründet als Gamelia und Zygia den Ehebund, sie vollzieht ihn als Teleia (Fig. 9); sie wacht über die eheliche Treue und steht mit ihrer Tochter Eileithyia der Entbindung vor; daher weiht ihr die junge Frau den Brautschleier.



Fig. 9. Hera Barberini, Vatikan.

II. Die berühmtesten Kultstätten der Hera waren Argos, die Insel Samos und Kroton in Unteritalien.

In Argos und den benachbarten Orten wurde im Frühjahr der Hieros Gamos zwischen Zeus und Hera gefeiert; denn der fromme Glaube erzählte, daß Hera sich jedes Jahr von dem Gemahl trennte, um wieder zur Jungfrau zu werden, die sich dann dem Gatten von neuem verband. Ihr Tempel, das Heraion, dessen Priesterinnen das höchste Ansehen genossen, erhob sich nördlich von

Argos auf einem Hügel, vergl. K. d. A. S. 111; in der Stadt selbst wurden ihr aller vier Jahre die Heräen gefeiert, mit Prozessionen, großen Opfern und Wettkämpfen um einen heiligen Schild. — Auch in **Olympia** wurden zu Ehren der Göttin Wettkämpfe abgehalten, aber nicht von Männern, sondern von Jungfrauen im Wettlauf.

Von dem argivischen Kult wurde der Kult der Hera in **Samos** abgeleitet, wo von der Geburt, einer Entführung der Braut und ihrer Vermählung erzählt wurde. Ihr Tempel war einer der größten und berühmtesten in Griechenland, vergl. K. d. A. S. 57.

Der Tempel der Hera auf dem Vorgebirge **Lakinion** bei Kroton war das glänzendste Heiligtum Großgriechenlands.

In den Mythen tritt besonders die Eifersucht der Hera hervor. Sie verfolgt mit ihrem Zorn nicht nur ihre Nebenbuhlerinnen, sondern auch ihre Kinder, vor allen den Herakles.

Daher gerät Hera nicht selten mit ihrem Gemahl in Zwiespalt. Homer (Il. XV, 18 ff.) erzählt von einer furchtbaren Strafe, die Zeus über seine Gattin verhängt haben soll. — Unantastbar ist auch im Mythus die Reinheit der Hera.



Fig. 10. Hera Ludovisi, Rom.

III. Der strenge und harte Charakter der Göttin liegt auch den Kunstwerken zugrunde, unter denen der Goldelfenbeinkoloß des Künstlers Polyklet im Heraion bei Argos eine ähnliche Stellung eingenommen zu haben scheint, wie der Zeus des Phidias unter den Bildnissen dieses Gottes. Erst die hellenistische Zeit milderte den herben Charakter der Hera. Ihre Abzeichen sind das Scepter, die Stephane (ein hohes Diadem), der Schleier, die Schale, der Granatapfel als Symbol der Fruchtbarkeit, Kuckuck und Pfau.

Das Kultbild der samischen Hera, ein steifes Idol, ist auf Münzen abgebildet. — Die Hera des Polyklet (vergl. K. d. A. S. 111) saß auf reich geschmücktem Throne, voll bekleidet, im Haar eine

Stephane mit den Bildern der Horen und Chariten, in der Linken ein Scepter, auf dem ein Kuckuck saß, in der Rechten einen Granatapfel haltend; neben der Göttin stand ihre Tochter Hebe; später wurde noch ein Pfau hinzugefügt, der in römischer Zeit der Göttin heilige Vogel. — Der athenische Künstler Praxiteles (vergl. K. d. A. S. 116) bildete die H. Teleia für ihren Kult in Plataä, aufrecht stehend, in der Rechten das Scepter, in der Linken die Schale; die Statue ist in zahlreichen Nachbildungen erhalten, von denen sich die schönste in Wien befindet (vergl. Fig. 9). Die teilweise Entblößung der linken Brust findet sich nur an diesem Typus; sonst ist das Gewand der Göttin immer bis an den Hals geschlossen.

Unter den erhaltenen Herabüsten hat die Hera Farnese in Neapel noch einen völlig ernsten, herben Ausdruck; voll göttlicher Majestät ist die Kolossalbüste der Villa Ludovisi, ein Werk von außerordentlicher Schönheit (Fig. 10); dieselbe Villa birgt eine zweite Büste der Hera mit dem Schleier; noch milder ist die H. Pentini im Vatikan; sie stellt mehr die schöne Frau dar, als die Göttin.

C. Gottheiten in der Umgebung von Zeus und Hera.

Von den Kindern des höchsten Götterpaares stehen Hebe und Eileithyia in der engsten Verbindung mit ihren Eltern, **Hebe** als Gattin des Herakles, welche zugleich mit dem schönen **Ganymedes** den Göttern den Nektar schenkt, **Eileithyia** als Geburtsgöttin, die auch im Kult der Hera eng verbunden ist. Die Befehle der höchsten Götter werden durch Hermes und **Iris** verkündet; die Chariten und Horen begleiten Hera, **Nike** den Zeus.

Hebe bedeutet die Jugendblüte. Sie wird die Gattin des Herakles, nachdem der Held in den Olymp erhoben worden ist. Ein schönes altertümliches Relief aus Korinth stellt ihre Vermählung dar; Vasenbilder zeigen sie auch als Mundschenkin der Götter.

Eileithyia wird in der Kunst mit einer Fackel in der Hand gebildet, einem gewöhnlichen Attribut der Geburtsgöttinnen. In Argos hatte sie einen eigenen Tempel.

Ganymedes ist der Sohn des Tros oder des trojanischen Königs Laomedon. Zeus entführt ihn, den schönsten der Menschen, durch seinen Adler oder selbst in Adlersgestalt, während der Knabe die Herden seines Vaters weidet; dem Vater schenkt er einen goldnen Weinstock, das Werk des Hephaistos, oder, wie andere erzählen, unsterbliche Rosse. Im Olymp reicht Ganymedes als Liebling des Zeus den Göttern den Nektar. — Der Künstler Leochares bildete

in einer schönen Gruppe den Raub des Ganymed (Fig. 11), vergl. K. d. A. S. 121; andere Darstellungen zeigen den Knaben in Gruppierung mit Zeus, als Mundschenken der Götter oder mit dem Adler, den er aus einer Schale trinken läßt.



Fig. 11. Ganymedes, Vatikan.

Iris, der Regenbogen, wird als Götterbotin geflügelt dargestellt und trägt, wie Hermes, das Kerykeion, d. i. den Heroldstab, s. S. 72.

Geflügelt erscheint in der Kunst auch Nike, lat. Victoria, die flüchtige Siegesgöttin, vergl. S. 14. Häufig trägt sie die Siegerbinde (die Tänie), einen Kranz oder Palmzweig in der Hand. Über die Balustrade des sogen. Niketempels in Athen, die

Statue des Künstlers Paionios und die Nike von Samothrake (Fig. 12) vergl. K. d. A. S. 107, 109 u. 134. Ein schönes Werk ist die in Brescia aufbewahrte Bronzestatue der Nike, welche die Göttin stehend, auf einen Schild schreibend darstellt; häufig sind kleine Bronzestatuetten der schwebenden Nike.



Fig. 12. Nike von Samothrake, Louvre.

§ 5. Hephaistos und Athene.

Die beiden Gottheiten sind infolge ihrer Wesensverwandtschaft im athenischen Kult und Mythus innig mit einander verbunden, zwar nicht als Ehepaar, aber doch durch die Geburt und Pflege des Erichthonios, s. S. 41, und durch gemeinsame Feste.

A. Hephaistos.

I. Hephaistos, lat. Vulcanus, der Sohn des Zeus und der Hera, ist das Feuer, das göttliche, wie es im Blitz und in den Vulkanen auftritt, und das den Menschen geschenkte und von ihnen unterhaltene Feuer; daher wird der Gott auch gemeinsam mit Prometheus verehrt; und da erst das

Feuer eine wirkliche Bearbeitung der Metalle ermöglicht, so ist Hephaistos der göttliche Schmied und Beschützer der Künstler.

Darum heißt er selbst Daidalos, d. i. der Kunstfertige. Zahlreiche Wunderwerke werden auf ihn zurückgeführt, wie die Stiere des Aietes, s. S. 152, und andere Wesen, die sich bewegen können, z. B. Hunde und vernunftbegabte goldne Mädchen, seine Dienerinnen (Hom., Il. XVIII, 417 ff.); auch die Wohnungen der Götter auf dem Olymp und ihre Waffen und Abzeichen hat er geschaffen und für Heroen, wie Herakles, und sterbliche Helden, wie Achilleus, die herrlichsten Rüstungen gearbeitet (Hom., Il. XVIII, 478 ff.).

Eigentümlich ist die nicht nur der griechischen Mythologie angehörige Vorstellung von der Lahmheit des Feuergottes; er erscheint auch in der germanischen Sage hinkend.

II. Die ältesten und berühmtesten Kultstätten des Hephaistos waren Lemnos und Athen; auch Sizilien und die kleinen Inseln im Norden, besonders Lipara, galten wegen ihrer vulkanischen Natur frühzeitig als Wohnstätten des Gottes.

Die Insel Lemnos war durch die vulkanische Natur des Mosychlosberges ausgezeichnet; am Fuße des Berges stand der Tempel des Gottes, hier wurde er mit Festen und Opfern gefeiert, und die Mythen von seiner Kindheit knüpfen an die Insel an. Sie erzählen, Hephaistos sei bei einem Streit zwischen Zeus und Hera auf die Seite seiner Mutter getreten, aber Zeus habe in seinem Zorn den lahmen Sohn aus dem Olymp geschleudert, und Hephaistos sei in einem furchtbaren Sturz auf die Insel Lemnos gefallen, wo er von den Bewohnern gepflegt wurde. — Etwas abweichend davon berichtet ein anderer Mythus, daß nicht Zeus, sondern Hera selbst ihr lahmes Kind wegen seiner Mißgestalt aus dem Olymp warf; er stürzte ins Meer, wo die Nereide Thetis ihn neun Jahre lang bei sich behielt. Dann erzwang er durch List seine Rückkehr in den Olymp. Er sendete Hera einen goldenen Thron, auf dem sie durch unsichtbare Bande festgehalten wurde; niemand konnte sie lösen, als Hephaistos selbst, und so wurde er von Dionysos in den Olymp zurückgeführt. Dionysos ist auch sonst ein Freund des Feuergottes, was wohl mit dem üppigen Gedeihen des Weinstocks auf vulkanischem Boden zusammenhängt. In Lemnos erzählte man ferner auch von einem Schmiedegesellen des Gottes, dem Kedalion, und drei Söhnen des Hephaistos, den Kabiren, die auf Lemnos und Imbros verehrt wurden und auf dem nahen Samothrake einen eignen Mysterienkult besaßen, der in römischer Zeit in hohem Ansehen stand.

In Athen hatte Hephaistos einen Tempel, in dem sein Bild neben dem der Athena stand. Das Erechtheion (s. S. 39) enthielt auch seinen Altar. Beiden Gottheiten gemeinsam waren die Feste der Chalkeen und Apaturien; dem Hephaistos allein wurden die Hephästeen gefeiert, mit einem Fackellauf, einem Wettlauf, bei dem es darauf ankam, mit brennenden Fackeln, ohne daß sie verlöschten, das Ziel zu erreichen.

In Sizilien wurden neben Hephaistos die Paliken verehrt, seine und der Aitne Söhne — Aitne, d. i. der Berg Ätna —, zwei Dämonen, die in den Händen einen Hammer tragen. — Erst ziemlich spät wurde die Schmiedewerkstatt des Hephaistos, die noch bei Homer im Olymp ist, nach Sizilien oder Lipara verlegt. Die Vulkane galten für seine Essen; das unterirdische Getöse war der Schall der Hammerschläge, mit denen er und seine Gesellen, die Kyklopen, die Blitze des Zeus schmiedeten.

Andere Mythen des Hephaistos berichten von der Erschaffung des ersten Weibes, von seiner Mitwirkung bei der Geburt der Athene und seiner Verbindung mit Aphrodite.

Auch dieser Ehebund geht wohl auf den lemnischen Kult zurück. Da in anderen Kulten Aphrodite als Genossin des Ares verehrt wurde, so entstand aus diesem Widerspruch die Erzählung von dem Ehebruch und der Fesselung des Ares und der Aphrodite (Hom., Od. VIII, 266 ff.). — Nach anderen Mythen war Hephaistos mit Charis oder einer der Chariten vermählt.



Fig. 13. Hephaistos.

III. Die Künstler stellten Hephaistos zwar ebenfalls lahm dar und gewöhnlich in der Tracht eines Handwerkers (Fig. 13); aber seine sonstige Körperbildung ist eine kräftige, der Gesichtsausdruck würdig und edel, namentlich in einer Büste des Vatikans. Seine Abzeichen sind Hammer und Zange.

Seine gewöhnliche Tracht ist die Exomis, ein kurzes Gewand, das die eine Schulter frei läßt, und der Pilos, eine runde Filzkappe; in Reliefs und Vasenbildern kommt er auch im Chiton oder

in der Chlamys vor; in seiner Werkstätte arbeitet er zuweilen ganz unbekleidet oder nur mit einem kurzen Schurz um die Lenden. Häufig stützt er sich auf einen Stab; selten ist er unbärtig.

B. Athene, Athena, Pallas Athene.

I. Athene, lat. Minerva, die eingeborene Tochter des Zeus, ist neben Zeus und Apollon die Hauptgottheit des griechischen Volks und besonders des ionischen Stamms; sie ist vor allem die jungfräuliche Schutzgöttin Athens, die Zuflucht der Menschheit im Krieg und im Frieden, die Göttin der Weisheit und des Verstandes.

Sie ist zunächst eine kriegerische Gottheit. Vollgerüstet ist sie dem Haupte des Zeus entsprungen; die Aegis, der sie das versteinernde Haupt der Medusa (das Gorgoneion, s. S. 116) eingefügt hat, deckt ihre Brust.

Ihr Name Pallas bedeutet wohl Lanzenschwingerin; sie heißt ferner die Schützende, Abwehrende, Alalkomene; die Vorkämpferin, Promachos, und die Kriegerische, Areia. Sie hat die Kriegsmusik, Trompete und Flöte, erfunden, das erste Roß geschirrt — daher ihre Beinamen Hippia und Chalinitis — und das erste Schiff gebaut. Sie ist die Siegbringerin, von Nike begleitet; ja, sie ist selbst der Sieg, Athena Nike.

Doch ist Athene auch als Kriegerin niemals ein Bild sinnloser Wut, roher Freude an der Blutarbeit; diese Seite des Kriegs liegt mehr im Wesen des Ares. Athene bleibt auch im Kampfe die Besonnene und Sinnreiche. Sie ist ja nicht nur die Tochter des Zeus, sondern auch der Metis. Sie ist die Göttin des klugen, sinnenden Verstandes, die Vorsteherin zunächst der weiblichen Arbeit, des Spinnens und Webens, dann aber auch aller Fertigkeiten und Gewerbe überhaupt; sie ist die Genossin des Hephaistos und, vorzüglich in Athen, die Göttin der Weisheit, Kunst und Wissenschaft.

Sie heißt daher ganz allgemein A. Ergane, die Kunstfertige. Sie hat den Frauen den Gebrauch der Spindel und des Webstuhls gelehrt und ist selbst die geschickteste Weberin, wie dies namentlich in der Erzählung von Arachne hervortritt, die sich mit der Göttin in einen Wettkampf einzulassen wagt und von ihr in eine Spinne

verwandelt wird (Ovid, Met. VI, 5 ff.). Aber auch die Kunstfertigkeit der Männer wird auf sie zurückgeführt; sie ist die Erfinderin des Walkens, der Schuhmacherei, Töpferei, der Malerei, der Arbeit in Stein und Metall; sie heißt daher auch A. Mechanitis, d. i. die Sinnreiche. Sie verleiht auch die Kunst der verständigen, überzeugenden Rede, den scharfen, durchdringenden Verstand; daher führt sie auch selbst den Beinamen Glaukopis, die Hellblickende, und ihr Vogel, die Eule, ist zum Abzeichen des Gelehrtenstandes geworden; ja sogar die ärztliche Kunst wird auf sie zurückgeführt, und sie heißt deshalb A. Hygieia, d. i. Gesundheit.

Und im höchsten Maße ist Athene, wie außer ihr nur noch Zeus und Apollon, die segenbringende Schutzgöttin des Landes und der Stadt, vor allem der Stadt Athen.

Sie hat den Athenern den Ölbaum geschenkt, sie ist die Erfinderin des Pflugs; Erichthonios ist ihr Pflegekind. Als Stadtgöttin führt sie die Beinamen Polias oder Poliuchos; wie Hera wird sie Königin genannt, und wie Zeus Retter und Heiland heißt, so wird Athene als A. Soteira verehrt.

II. Die Stadt Athen, die älteste und wichtigste Kultstätte der Athene, trägt von der Göttin ihren Namen.

Auf dem Burgfelsen von Athen, der Akropolis, besaß Athene drei herrliche Tempel: als Polias das Erechtheion (vergl. K. d. A. S. 57), in welchem neben ihr Poseidon, Hephaistos und Erichthonios=Erechtheus verehrt wurden. Der berühmte Parthenon (vergl. K. d. A. S. 52) war der A. Parthenos geweiht, das ist der Athene Jungfrau. In dem dritten, kleinen sogen. Niketempel wurde A. Nike verehrt (vergl. K. d. A. S. 57); außerdem besaß A. Hygieia auf der Akropolis ein Temenos und eine Statue.

Ihr größtes Fest in Athen waren die Panathenäen, angeblich von Theseus begründet, aller vier Jahre mit der höchsten Pracht gefeiert, mit Wettkämpfen zu Roß und Wagen, Waffentänzen, Fackellauf, Wettfahrten der Kriegsschiffe und musischen Agonen im Odeion (vergl. K. d. A. S. 61). Der Siegespreis bestand in goldnen Kränzen, Dreifüßen und Öl in Thongefäßen. Dann zog die ganze Bürgerschaft in glänzender Prozession auf die Burg, um der Göttin ein kunstvoll gewebtes Gewand mit eingestickten Darstellungen des Gigantenkampfes, den heiligen Peplos, darzubringen. Diese Prozession ist auf dem Parthenonfries dargestellt (vergl. K. d. A. S. 103); unter den Göttern, welche den Zug erwarten, thront Athene neben Hephaistos (Fig. 14 S. 40). Über einige Feste, die sie mit Hephaistos gemeinsam hatte, vergl. S. 37. — Von den übrigen großen Festen wurden die Skirophorien der

Göttin als Pflegerin des Ölbaums dargebracht; die Plynterien und Kallynterien waren Reinigungsfeste, die ebenso, wie die mit geheimnisvollen Gebräuchen verbundenen Arrhephorien, an den Kult der A. Polias anknüpften.

Ausführlich berichten die Mythen von der Geburt der Athene, von ihrem Streit mit Poseidon und von der Geburt des Erichthonios; in den Epen erscheint sie häufig als Helferin und Schützerin der besten Helden,

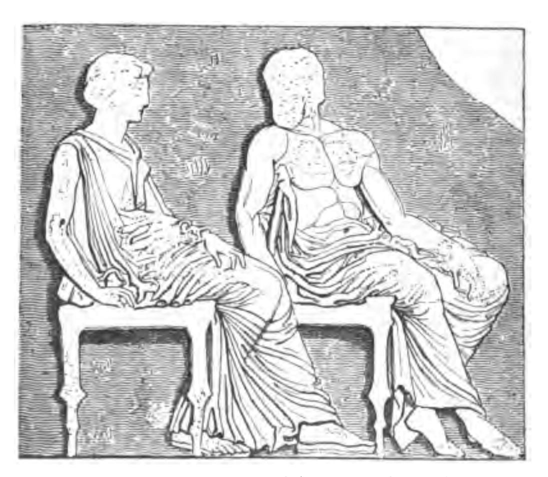


Fig. 14. Athene und Hephaistos. Parthenonfries.

besonders ihres Lieblings, des Herakles, und des klugen, erfindungsreichen Odysseus.

Die Geburt der Athene wird nach dem äußersten Westen an den Fluß Triton verlegt; daher führt die Göttin den Beinamen Tritogeneia. Nachdem Prometheus oder Hephaistos mit dem Hammer das Haupt des Zeus gespalten hatte, sprang Athene mit lautem Kriegsruf in voller Rüstung hervor, auf der Brust die Ägis, in der Rechten die Lanze schwingend. Schwarzfigurige Vasenbilder stellen mit Vorliebe gerade diesen Vorgang dar. In künstlerischerer Weise war die Geburt der Athene im Ostgiebel des Parthenon zur Darstellung gebracht, wo die Göttin bereits in voller

Gestalt am Boden neben Zeus stand, umgeben von den staunenden Göttern.

Bei dem Streit der Athene mit Poseidon handelte es sich um den Besitz des attischen Landes, auf welches beide Gottheiten Anspruch erhoben. Beide schufen Wunderzeichen, Poseidon durch den Stoß seines Dreizacks einen Salzquell, Athene durch einen Stoß ihrer Lanze den ersten Ölbaum. Die Schiedsrichter, die zwölf Götter oder Kekrops, übergaben den Besitz des Landes an Athene. Eine Darstellung dieses Streites bot der Westgiebel des Parthenon, vergl. K. d. A. S. 103. Noch in der spätesten Zeit zeigte man im Erechtheion die beiden Wunderzeichen, auch den heiligen Ölbaum, der nach dem Brande der Burg durch die Perser von neuem emporgesproßt war. —

Kekrops galt als erster König von Athen. Seine Töchter, die drei Tauschwestern, Vertreterinnen der Fruchtbarkeit des Landes, waren die ersten Dienerinnen der Göttin. Ihre Namen sind Aglauros, Herse und Pandrosos. Die bildende Kunst stellte den Kekrops schlangenfüßig dar.



Fig. 15. Palladion. Relief aus Melos.

Erichthonios, gleichbedeutend mit Erechtheus, der Vertreter des attischen Landes, ist im Mythus das Kind des Hephaistos und der Gaia, das Pflegekind der Athene. Denn die jungfräuliche Göttin wehrt zwar die Liebe des Gottes von sich ab, aber sie nimmt sich des Kindes an, das Gaia geboren hat, und bringt es in einer Lade in ihr Haus, das Erechtheion. Die Töchter des Kekrops sollen die Lade bewahren, ohne sie zu öffnen; aber nur Pandrosos gehorcht dem Gebot; Herse und Aglauros öffnen die Lade und werden beim Anblick des schlangenfüßigen Kindes vom Wahnsinn befallen. Als Kind der Gaia wurde Erichthonios nämlich als Schlange oder schlangenfüßig dargestellt; die Schlange, welche sich häufig an Statuen der Athene neben der Göttin emporringelt, ist auf Erichthonios zu deuten.

III. In der bildenden Kunst wird Athene gewöhnlich stehend, seltener sitzend oder schreitend dargestellt. In der Blütezeit ist sie von hoher, schlanker Gestalt und von jungfräulichen Formen; das Gesicht ist länglich, der Ausdruck



Fig. 16. Athene Parthenos. Statuette in Athen.

ernst, sinnend, durchgeistigt. Das Haar, an den Schläfen einfach zurückgestrichen, fällt in den Nacken hinab. Abzeichen der Göttin sind vor allem der Helm (in der älteren Zeit der sogen. attische, seit dem 4. Jahrh. vorwiegend der korinthische) und die Aegis mit dem Gorgoneion, ferner der Schild, die Lanze, Nike, zuweilen die Spindel, häufig eine Schlange, Eule und, an ihre Geburt erinnernd, ein Triton.

Schon Homer, Il. VI, 90; 302 erwähnt ein sitzendes Athenebild. Stehend erscheint auf Vasenbildern das berühmte trojanische Palladion (Fig. 15); auch das Erechtheion besaß ein heiliges Palladion. — Das Idealbild der Göttin schuf Phidias in der Goldelfenbeinstatue im Parthenon (Fig. 16), vergl. K. d. A. S. 101; über die A. Promachos des Phidias vergl. K. d. A. S. 99.



Fig. 17. Athene, Villa Albani in Rom.

Unter den erhaltenen Athenestatuen ist ein Beispiel der schreitenden, lanzenschwingenden Athene in Dresden; stehend dargestellt sind die A. Giustiniani im Vatikan, die A. Albani (Fig. 17) und die A. von Velletri im Louvre; in der heftigsten Bewegung in den Kampf stürmend eine A. im Kapitol (vergl. Fig. 20), in etwas theatralischer Haltung eine A. in Florenz.

§ 6. Apollon und Artemis.

Die beiden Geschwister, als Kinder der Leto die Letoïden genannt, sind Lichtgottheiten; beide tragen daher Bogen und Pfeil.

A. Apollon, Phoibos Apollon.

I. Apollon, lat. Apollo, Phoebus, der Sohn des Zeus und der Leto, ist der Hauptgott des dorischen Stammes. Auf seine ursprüngliche Bedeutung weist noch sein Name hin, Phoibos, d. i. der Leuchtende. Er ist der Sonnengott. Zwar ist er als eigentlicher Sonnengott mehr oder weniger durch Helios verdrängt worden; aber die Leben und Segen spendende Kraft der Sonne, ihr reines Licht, freilich auch ihre im Sommer sengende und verzehrende Glut bilden die Grundlagen, auf denen sich das Wesen des Apollon aufgebaut hat.

Apollon ist als Sonnengott der Gott des Jahres und seiner Zeiten, besonders des Frühlings, Sommers und Herbstes. Da man sich das Erwachen des Frühlings als einen Kampf gegen den weichenden Winter vorstellte, so ist Apollon auch eine kriegerische Gottheit; und da von dem Verlaufe der Jahreszeiten das Reifen und Gedeihen der Früchte und Herden abhängt, so ist er ein Schützer des Landbaues und der Viehzucht; da im Frühjahre die Schiffahrt neu beginnt, so verehren ihn auch die Seefahrer; er ist der Vorsteher der Kolonisation; er heißt daher der Städtegründer (Oikistes).

Der erste Monat des Jahres und der erste Tag jedes Monats war dem Apollon heilig. Die Horen sind mit ihm und Helios verbunden, wie mit Zeus. — Der Kampf der steigenden Sonne gegen die Macht des Winters wird im Mythus zum Siege des Apollon über Drachen und Riesen.

Als kriegerischer Gott und Schlachtengott wurde Apollon besonders von den Doriern verehrt. In Sparta wurden dem A. Karneios die Karneen unter kriegerischen Gebräuchen gefeiert; den Kriegsruf (dorisch Alala) und den Schlachtgesang (Paian) hat er als erster angestimmt. Auch in Athen hatte er einen Kult als Boëdromios, d. i. der schreiend Anstürmende.

Apollon wird im Mythus selbst zum Herdenbesitzer und Hirten. Man feierte ihm Erntefeste, die Thargelien, an denen ihm die Erstlinge des Feldes dargebracht wurden. Als Smintheus wehrt er der Plage der Feldmäuse; als Agreus beschützt er die Herden vor wilden Tieren; auch seine Beinamen Nomios und Erysibios weisen auf sein segenvolles Wirken hin.

Als Gott der Seefahrer heißt Apollon Delphinios; wie Zeus Apobaterios, so wird er Epibaterios genannt. Seine Bedeutung als Schützer der Kolonisten wurde noch gesteigert durch sein Orakel in Delphi, das nicht selten vor der Aussendung einer Kolonie um Rat befragt wurde und den Ausziehenden die Richtung der Fahrt oder das Ziel anwies. Und nicht nur zur See, sondern auch auf dem Lande geleitet Apollon den Wanderer; wie die Sonne ihren Lauf sicher vollendet, so gewährt der Gott als Agyieus auf den Straßen sichern Weg.

Die Sonne sendet aber in der Gluthitze des Sommers Tieren und Menschen Verderben; und gerade im Süden ist der Sommer die Jahreszeit pestartiger Krankheiten; daher ist Apollon der Pestgott; er verhängt Krankheiten über das Land, aber er vermag sie auch zu heilen; er ist auch der Heilgott.

Er heißt Loimios, Pestgott, aber auch Alexikakos, Abwehrer des Übels, und Paian, Helfer; Asklepios ist sein Sohn. Schon bei Homer, Il. I, 43 ff. sendet er durch seine Pfeile die Pest.

Als Sonnengott, der alles sieht und weiß, ist Apollon ferner der Gott der Weissagung; und da seine Orakel in gebundener Form erteilt wurden, so ist er auch der Gott der Dichtkunst und der mit der epischen Poesie eng verbundenen Musik; er ist der Führer der Musen, Musagetes.

Im Namen des Zeus verkündet er den göttlichen Willen und heißt daher, wie Zeus, Moiragetes. Als Orakelgott wird er gewöhnlich Loxias genannt, wegen der häufig dunkeln Fassung der Orakelsprüche.

Die epischen Gedichte waren, wie die Orakel, in Hexametern gedichtet und wurden unter der Begleitung der Phorminx oder Lyra vorgetragen. Deshalb ist nicht nur die Dichtkunst, sondern auch die Musik der Zither dem Apollon heilig. Er ist selbst ein Kitharöd (Fig. 18 S. 46); die Musen sind in Litteratur und Kunst seine ständigen Begleiterinnen. Seine Festgesänge sind die feierlichen Hymnen.

Apollon, der reine Gott, ist endlich auch ein Sühngott und führt dieselben Beinamen, wie sein Vater Zeus, Katharsios und Soter. — Von der hohen Bedeutung des Apollon zeugt, daß er als Patroos als gemeinsamer Stammvater der Hellenen verehrt wurde; die mythischen Ahnherren der



beiden hervorragendsten Stämme, Doros und Jon, galten ebenso, wie zahlreiche Städtegründer, als Söhne des Apollon.

II. Unter den Kultstätten des Apollon nehmen Delos und Delphi die erste Stelle ein, Delos mit dem Kynthosberge als Geburtsinsel des Gottes, Delphi (griech. Delphoi) am Fuße des Parnassos durch sein Orakel.



Fig. 18. Apollon Kitharoidos, Vatikan.

Voll Eifersucht über die Verbindung des Zeus mit Leto verfolgt Hera ihre Nebenbuhlerin, und aus Furcht vor der Himmelskönigin weist die ganze Erde die schwangere Göttin von sich. Nur die kleine, öde Insel Delos, die damals im Meer umherschwamm, nimmt sie auf, und unter der heiligen Palme am Fuße des Kynthosberges giebt Leto der Artemis und dem Apollon das Leben. Seitdem steht die Insel Delos still; sie bildet den einen Mittelpunkt des apollinischen Kultes, die Hauptkultstätte des ionischen Stamms.

Auch noch nach der Geburt ihrer Kinder muß Leto vor Heras Zorn umherirren; an diese Irrfahrten knüpft die Erzählung von der Verwandlung lykischer Bauern in Frösche an, Ovid, Met. VI, 317 ff.

Was Delos für die Jonier, ist Delphi für die Dorier gewesen. Hier bestand ein uraltes Orakel der Gaia; hier tötete Apollon, noch auf dem Arme seiner Mutter sitzend, mit seinen goldenen Pfeilen den Pythondrachen, der die Umgegend verwüstete. Darauf stimmt er den Siegesgesang an, übernimmt von Gaia das Orakel und begründet sein Heiligtum, die Pytho, nach welchem er selbst Pythios genannt wurde.

Ein zweites Ungeheuer, den Riesen Tityos, der sich an Leto zu vergreifen wagte, töten Apollon und Artemis gemeinschaftlich.

An die Erlegung des Pythondrachen knüpft der tiefsinnige Mythus von der Blutschuld und Reinigung des Apollon an. Der reine Gott hat sich mit Blut befleckt; er bedarf der Sühnung. Lange Zeit irrt er ruhelos umher; endlich begiebt er sich als Hirt in die Knechtschaft des Admetos, des Königs von Pherai in Thessalien, und büßt in freiwilliger Dienstbarkeit seine Schuld. Im achten Jahre opfert er im Thale Tempe, bekränzt sich mit Lorbeer und kehrt nun als reiner Gott nach Delphi zurück, um das Orakel zu übernehmen, das unterdes Themis für ihn verwaltet hat. — In Delphi wurde dem Apollon in jedem neunten Jahre das Septerion-Fest gefeiert, in dem die freiwillige Buße und die Rückkehr des Gottes mit großer Pracht dargestellt wurde; eine heilige Straße verband Delphi und das Tempethal. Auch von Osten, von Attika her, führte eine heilige Straße nach Delphi.

Als Gott der warmen Jahreszeit war Apollon aber nur neun Monate in Delphi anwesend. Beim Eintritt des Winters zog er sich auf einem von Schwänen gezogenen Wagen zu den Hyperboräern zurück, einem fabelhaften Volke, das im Norden in ewigem Lichte leben sollte; der Schwan, der weiße Vogel des Lichts, und der Greif waren dem Apollon und der Artemis heilig. — Während der Abwesenheit des Apollon in den drei winterlichen Monaten wurde Dionysos in Delphi verehrt; denn auch er ist ein Gott der Mantik. — Im Frühjahr kehrte Apollon mit dem Aufblühen der Natur nach Delphi zurück; seine Wiederkehr wurde mit den Theophanien gefeiert.

Das größte Apollonfest in Delphi waren die Pythien; sie wurden jedes fünfte Jahr zur Erinnerung an den Sieg über den Pythondrachen mit glänzenden Opfern, Wettfahrten und musischen Agonen gefeiert und bildeten neben den Spielen in Olympia das zweite große Nationalfest der Griechen. Siegespreis war ein Lorbeerkranz.

Die Bedeutung, die Delphi allmählich für das gesamte Griechenland erlangte, beruhte auf dem Orakel, dem angesehensten auf griechischem Boden. Der Ort galt allen Hellenen als Mittelpunkt. Ein Bund von zwölf Staaten, die Amphiktionie, war zu gemeinsamem Schutz und Kult des Heiligtums vereinigt. Die delphische Priesterschaft war vom höchsten Einfluß auf die Gestaltung des Gottesdienstes, die Ausbildung des staatlichen Lebens und alle größeren Unternehmungen im Krieg und Frieden.



In Delphi stand der Omphalos (vergl. Fig. 19), d. i. der Nabel der Erde, aus weißem Marmor, zwischen zwei Adlern. Zeus hatte nämlich, um den Mittelpunkt der Erde zu erfahren, zu gleicher Zeit von Westen und von Osten aus zwei Adler ausgesendet; sie trafen sich in Delphi. — In dem nur für die Priester zugänglichen Heiligtum stand über einer Erdspalte, aus welcher Dünste emporquollen, ein goldner Dreifuß; auf diesen setzte sich die Priesterin, die Pythia, und versank durch Einatmung der Erdgase in eine Art von Verzückung; die Worte, die sie in diesem Zustand ausstieß, wurden von den Priestern aufgezeichnet und in Hexametern den Ratfragenden als Orakel übergeben. Auch Ausländer, wie Kroisos und die Römer, befragten das Orakel. — In römischer Zeit galt die heilige Quelle Kastalia, die am Parnaß entspringt, als eine Quelle dichterischer Begeisterung.

Apollon besaß noch zahlreiche andere Orakel; die wichtigsten sind das Didymeion bei Milet, wo das Geschlecht der Branchiden im Dienste des Gottes stand, der Ort Patara in Karien, Klaros in Ionien, Abai in Phokis und der Kult des A. Ismenios in Theben.

Über die enge Freundschaft des Apollon mit seinem Bruder Hermes, der ihm die Lyra schenkte, siehe S. 73. Mit dem Saitenspiel siegte Apollon über Marsyas. — Da Apollon von vielen Stämmen und Städten als Ahnherr verehrt wurde, erzählen zahlreiche Mythen von seinen Verbindungen mit Nymphen und sterblichen Frauen; die Dichter sangen von seiner unglücklichen Neigung zu Daphne und dem schönen Hyakinthos.

Athene hat die Flöte erfunden; sie wirft sie weg, weil sie findet, daß das Blasen der Flöte das Gesicht verunstaltet. Der Satyr Marsyas findet die Flöte, und obwohl die Göttin ihn warnt, hebt er sie doch auf und bringt es bald zu solcher Kunst, daß er Apollon zum Wettstreit herausfordert. Schiedsrichter soll der phrygische König Midas sein. Dieser ist thöricht genug, dem Marsyas und seinen Flöten den Sieg zuzusprechen, worüber Apollon so erzürnt wird, daß er dem Midas wegen seines schlechten musikalischen Gehörs ein paar Eselsohren wachsen läßt und den Marsyas bei lebendigem Leibe schindet. Über zwei Darstellungen, welche auf diesen Mythus zu beziehen sind, vergl. K. d. A. S. 96 u. 132; über den Mythus selbst s. Ovid, Met. VI, 382 ff. u. XI, 155 ff. — Der unkluge Midas hat auch mit dem Wunsche kein Glück, den Dionysos ihm erfüllt. Er erhält zwar die Gabe, alles, was er berührt, in Gold zu verwandeln; aber er wäre verschmachtet, wenn

der Gott ihn nicht wieder von dem verhängnisvollen Geschenk erlöst hätte, vergl. Ovid, Met. XI, 90 ff. und siehe S. 86.

Die schöne, aber spröde **Daphne**, die Tochter des Flußgottes Peneios, flieht vor Apollon, der sie mit seiner Liebe verfolgt; auf ihr Flehen wird sie in den Lorbeer verwandelt, dessen Zweige dem Gott nun teuer und heilig sind. Ausführlich erzählt davon Ovid, Met. I, 452 ff. Zahlreiche pompejanische Wandgemälde und eine Statue in der Villa Borghese in Rom stellen den Augenblick der Verwandlung dar.

Hyakinthos ist der Liebling des Apollon. Durch einen unglücklichen Wurf tötet der Gott den Knaben, aus dessen Blute eine Blume sprießt, die von den Griechen mit seinem Namen benannt wurde. In der Stadt Amyklai zeigte man bei einem berühmten Heiligtume des Apollon das Grab des Knaben. Vergl. Ovid, Met. X, 162 ff.

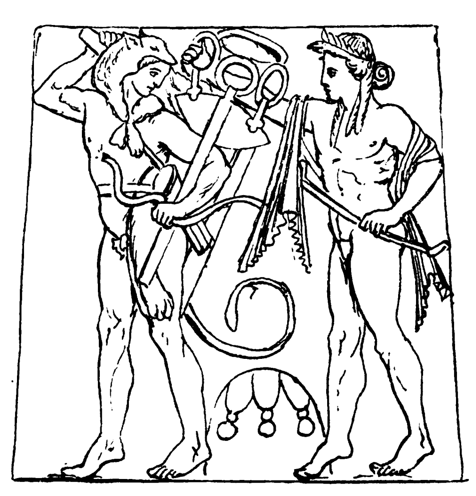


Fig. 19. Apollon und Herakles beim Dreifußraub. Relief in Dresden.

III. Wie Athene unter den weiblichen Gottheiten, so wurde Apollon unter den Göttern am häufigsten dargestellt. Die ältere Kunst und besonders die schwarzfigurigen Vasen bilden ihn gewöhnlich bärtig; in der jüngern Zeit, seit dem 5. Jahrhundert, ist die jugendliche Bildung des Gottes allgemein.

Er hat die Blüte der Jugend mit Dionysos und Hermes gemein; aus den Zügen des schönen Antlitzes strahlt die apollinische Begeisterung; das Haupthaar ist lockig, selten kurz geschnitten, in hellenistischer Zeit fast weiblich geordnet. Abzeichen des Apollon sind Bogen, Pfeile und Köcher, die Kithara (Lyra), der Dreifuß, der Lorbeer, unter den Tieren häufig der Schwan, auch der Greif und die Maus.

Als Bogenträger erscheint Apollon gewöhnlich stehend oder schreitend, mehr oder weniger nackt; als Kitharöd sitzend, stehend oder schreitend und voll bekleidet. — Über die ältesten statuarischen Darstellungen, die sogen. Apollone, vergl. K. d. A. S. 89. Die schönste Darstellung des Kitharöden bietet eine Statue im Vatikan, Fig. 18 (K. d. A. S. 115); auf Praxiteles ist wahrscheinlich die Statue des stehenden Apollon zurückzuführen, der den rechten Arm über den Kopf legt, in der gesenkten, aufgestützten Linken Bogen und Pfeile hält (ein Beispiel in Florenz). Über den Apollon Sauroktonos und den Apollon vom Belvedere (Fig. 20) vergl. K. d. A. S. 118 und 134. Sehr schöne Köpfe des Gottes in Vorder- und Seitenansicht bieten Münzen.

B. Artemis.

I. Artemis, lat. Diana, die Tochter des Zeus und der Leto, ist die Mondgöttin. Sie ist zunächst, ähnlich ihrem Zwillingsbruder, eine Gottheit der ländlichen Fruchtbarkeit, sowohl der Saaten und des Waldes, als auch des Viehs, das auf den Bergen weidet, und besonders des Wildes; sie ist zugleich die Schützerin des letzteren und die behende Jägerin, die mit ihren Pfeilen auch das flüchtigste Tier erlegt. Wald und Berge sind ihr Lieblingsaufenthalt.

Artemis wurde vielfach an Quellen, Flüssen und Seen verehrt und deshalb Limnaia genannt; in ihrer Umgebung sind die Nymphen, die mit ihr spielen, baden und jagen. — Sie ist die Herrin der Tiere; nach den auf den Bergen weidenden Ziegen heißt sie A. Knagia, nach den Stieren Tauropolos; vor allem ist die Hirschkuh ihr heiliges Tier, und als Göttin des Wildes und Jägerin wird sie A. Agrotera genannt.

Als Mondgöttin ist Artemis ferner eine Vorsteherin des weiblichen Geschlechtslebens und, wie Hera und Eileithyia, eine Geburts- und Ehegöttin; sie selbst aber bleibt ewig unvermählt, jungfräulich, wie Athene.

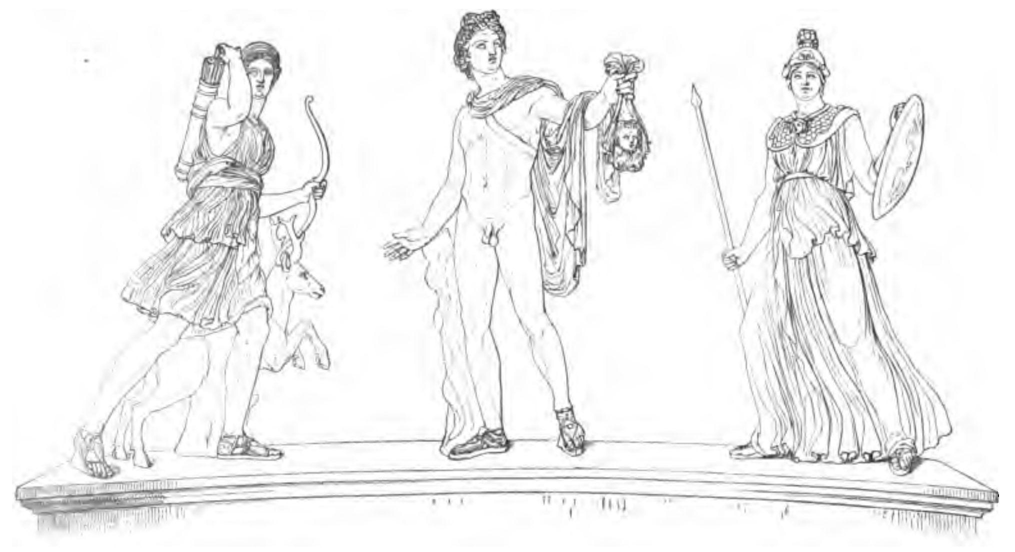


Fig. 20. Artemis von Versailles (Louvre), Apollon vom Belvedere (Vatikan), Athene vom Capitol.

Die jungen Mädchen dienen ihr als Kanephoren und Karyatiden, d. h. als Trägerinnen ihrer heiligen Geräte und als Tänzerinnen. Die jungen Frauen weihen ihr vor der Vermählung eine Locke oder den Gürtel und nach der Geburt eines Kindes ein Gewand. Die kleinen Kinder stehen unter ihrer Obhut; sie heißt deshalb A. Kurotrophos.

Auch von den Seefahrern wurde Artemis verehrt. Ihr Licht leuchtet zur Nacht, und es ist ein alter Glaube, daß der Mond einen großen Einfluß auf das Wetter ausübt.

Artemis heißt Delphinia, wie Apollon Delphinios. Überhaupt wirkte der apollinische Kult vielfach auf den der Artemis ein; beide Gottheiten führen im Kultus und bei den Dichtern häufig die gleichen Beinamen, und in der bildenden Kunst war der Dreiverein Apollon, Leto und Artemis eine beliebte Gruppe.

Zwar ist endlich Artemis auch eine Verderben sendende Gottheit; sie tötet mit ihren Pfeilen die Frauen, wie Apollon die Männer; doch tritt diese Seite ihres Wesens frühzeitig zurück hinter ihrer wohlthätigen, schützenden Macht. Auch sie führt den Beinamen Soteira.

II. Einen eigentümlichen Kult hatte Artemis als Orthia und Ephesia.

In Sparta wurden die Knaben am Altare der A. Orthia bis aufs Blut gegeißelt. Iphigeneia soll den grausamen Kult aus Taurien eingeführt haben, wo der Göttin Menschenopfer dargebracht wurden; mit Taurien brachte man auch den Beinamen der A. Tauro oder Taurike in Verbindung. — Auch der Kult der A. Brauronia in Athen wurde von Taurien hergeleitet.

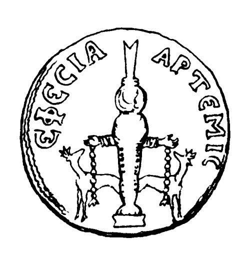


Fig. 21. Ephesische Artemis. Münze von Ephesos.

Ephesos war die Kultstätte der berühmten Ephesischen Artemis, der „Großen Göttin", einer Göttin der Fruchtbarkeit, die als solche mit zahlreichen Brüsten dargestellt wurde (Fig. 21). Ihr Tempel, das Artemision, gehörte zu den sieben Wunderwerken der Welt, vergl. K. d. A. S. 57. Die Amazonen sollen ihren Kult begründet haben.

In den Mythen erscheint Artemis als die jungfräuliche Jägerin. Sie rächt jeden Angriff auf ihre Keuschheit; den Orion tötet sie, den Aktaion verwandelt sie in einen Hirsch.

Auch an ihren Begleiterinnen, den Nymphen, straft sie jede Verletzung der Keuschheit, wie an Kallisto.

Orion, der riesige Jäger, wird nach seinem Tode als Sternbild an den Himmel versetzt. — Aktaion, lat. Actäon, ist ein Enkel des Kadmos; auf der Jagd überrascht er Artemis im Bade, worauf die Erzürnte ihn in einen Hirsch verwandelt, sodaß er von seinen Jagdhunden zerrissen wird. Vergl. Ovid, Met. III, 138—252; pompejanische Wandbilder stellen häufig den Mythus dar. — In Arkadien wurde Artemis als Quell- und Waldgöttin vielfach verehrt. In dieser Landschaft wurde auch der Mythus von Kallisto erzählt, der schönen Begleiterin der Artemis. Zeus naht sich ihr in der Gestalt der Artemis, und die Nymphe wird von ihm Mutter des Arkas; Artemis aber weist sie von sich, und die eifersüchtige Hera verwandelt sie in eine Bärin; als solche ist sie, wie Orion, an den Himmel versetzt worden, vergl. Ovid, Met. II, 401 ff.


Fig. 22. Artemis Colonna, Berlin.

III. In der Blütezeit der bildenden Kunst wurde Artemis häufig dargestellt, als jungfräuliche Jägerin, stehend oder dahineilend. Ihre Erscheinung ist noch mädchenhafter, als die der Athene. Ihre Tracht ist entweder ein kurzes, bis ans Knie reichendes Gewand oder der lange Chiton; häufig trägt sie darüber noch die Nebris, d. i. das Fell eines Hirschkälbchens. Ihr Haar ist am Hinterkopf gewöhnlich in einen Knoten zusammengefaßt. Die Stirnkrone kommt auch ihr zu, in der römischen Kunst auch die Mondsichel über der Stirn. Ihre Abzeichen sind Bogen, Pfeile und Köcher, auch der Jagdspieß, ferner die Fackel, welche ihr als einer Licht- und Geburtsgöttin eigen ist, von Tieren Hirsch und Hirschkuh, Hund und Böckchen.

Eine stehende, lang gewandete Artemis mit dem Böcklein steht in der Villa Albani in Rom. Die schönsten Statuen der Jägerin sind die Artemis von Versailles im Louvre und die Artemis Colonna in Berlin (Fig. 22), jene kurz bekleidet, die rechte

Schwester des Apollon vom Belvedere (vergl. Fig. 20), diese im langen Chiton dahineilend. — Eine reizende Genrestatue ist die sog. Artemis von Gabii im Louvre.

C. Sonstige Lichtgottheiten.

Der Titanide Helios (lat. Sol) wird auch selbst Titan genannt; er ist, wie schon sein Name besagt, der eigentliche Sonnengott. Wie Apollon, ist auch er rein und allwissend, ein Gott, der Fruchtbarkeit und Segen verleiht. Die blühende Insel Rhodos war ihm heilig. Zahlreiche Mythen erzählen von seinen Sonnenrindern, von seiner Liebe zu Leukothoë und Klytia und von dem unglücklichen Ende seines Sohnes Phaëthon. Die Künstler bilden ihn in strahlender Schönheit und Jugend, häufig auf seinem Viergespann, in der Rechten die Geißel (Peitsche), eine Strahlenkrone um das lichte Haupt.

Täglich steigt Helios in dem von feurigen Rossen gezogenen Sonnenwagen aus dem östlichen Meer empor, durchzieht die himmlische Bahn und sinkt im Westen in den Okeanos hinab, auf dem er während der Nacht in einem goldnen Becher nach dem Osten zurückkehrt. Hier wohnen die glücklichen Aethiopen, die von den Göttern besucht und für ihrer Gesellschaft würdig gehalten werden; hier hat Helios seine Grotte oder seinen Palast, in dem er mit seiner Schwester Eos und seiner Gattin, der Okeanide Perse, thront. Ihre Kinder sind die Zauberin Kirke und Aietes, der Vater der Medea; auch Pasiphaë wird ihre Tochter genannt.

Wegen seiner Reinheit und Allwissenheit ist Helios auch ein Schwurgott. Er wird bei Sonnenaufgang verehrt. In Rhodos wurde ihm ein Fest mit Wettkämpfen gefeiert. Münzen der Insel zeigen sein Bild; der Künstler Chares bildete seine Statue, die neben dem Hafen stand und als Koloß von Rhodos berühmt war, vergl. K. d. A. S. 126. — Ein bemerkenswerter Torso des Helios mit dem Balteus um die Brust (einem Gürtel, auf dem die zwölf Zeichen des Tierkreises angebracht sind) befindet sich im Vatikan, eine völlig erhaltene Statue in Berlin und im Lateran in Rom.

Von den Rindern des Helios erzählt Homer, Od. XII, 127 ff.

Die Okeanide Klytia war die Geliebte des Helios. Er verläßt sie, als er die Leukothoë erblickt; in ihrem Grame verwandelt sich Klytia in eine Blume (Heliotrop, Sonnenwende), und noch als Blume wendet sie dem geliebten Gotte stets das Antlitz zu, vergl. Ovid, Met. IV, 109 ff. — Phaëthon ist der Sohn

des Helios und der Okeanide Klymene, der Gemahlin des Aethiopenkönigs Merops. Da man seine Abstammung vom Sonnengotte anzweifelt, erbittet er von seinem Vater die Erfüllung eines Wunsches. Helios sagt diese zu und ist nun gezwungen, dem Sohne auf dessen Bitte den Sonnenwagen für einen Tag anzuvertrauen, sehr ungern, denn er ahnt das Unheil, das daraus entstehen wird. Der Knabe vermag die Rosse nicht zu bändigen; schon gerät die Erde in Brand, da schleudert Zeus seinen Blitz nach dem Verwegenen. Der Getötete stürzt in den Fluß Eridanos; seine Schwestern, die Heliaden, die um ihn klagen, werden in Bäume verwandelt und ihre Thränen in Bernstein. Aischylos und Euripides haben den Mythus von Phaethon dramatisch behandelt; mit vielen Ausschmückungen erzählt ihn Ovid, Met. I, 750 — II, 400.

Die Titanide Eos, lat. Aurora, ist die Morgenröte. Sie eilt dem Bruder voran, von schimmernden Flügeln getragen, mit Krügen in den Händen, aus denen der Tau zur Erde fällt; oder sie fährt ebenfalls auf einem goldenen Wagen. Die Mythen bringen sie in Verbindung mit Tithonos und Kephalos.

Tithonos ist ein Sohn des trojanischen Königs Laomedon. Eos raubt ihn wegen seiner Schönheit, erbittet von Zeus Unsterblichkeit für ihn und erhebt ihn zu ihrem Gatten. Aber sie hat vergessen, auch ewige Jugend für ihn zu erbitten, und so welkt Tithonos in ewigem Alter dahin. Ihr Sohn ist Memnon.

Dem älteren Mythus zufolge entführt Eos auch den schönen Kephalos, den Sohn des Hermes und der Herse, und vermählt sich mit ihm; der Morgenstern ist ihr Kind. Ovid, Met. VII, 661 ff. erzählt dagegen von der Treue, die Kephalos seiner geliebten Gattin Prokris bewahrte, von seiner Rückkehr zu ihr und ihrem unseligen Tode.

Wie Eos dem Helios, so geht ihr der strahlende Morgenstern voraus, Heosphoros oder Phosphoros, lat. Lucifer; und wenn die Sonne hinabgesunken ist, dann leuchtet noch am Westhimmel der Abendstern, Hesperos.

Die Griechen dachten sich auch die Sterne in menschlicher Gestalt. Eine ganze Anzahl von Sternen nimmt im Pergamenischen Fries am Gigantenkampfe teil. Schöne Vasenbilder stellen den Sonnenaufgang dar; zur Rechten steigt Helios, von Pan begrüßt, aus dem Meer empor; vor seinem Glanze weichen die Sterne, die als Knaben gebildet sind, und stürzen sich vom Himmel in die Flut; davor eilt



die geflügelte Eos dem Jäger Kephalos nach, und zur Linken des Bildes reitet Selene davon (Fig. 23).

Selene oder Mene, lat. Luna, ist die Mondgöttin, die Schwester des Helios und der Eos. Auch sie fährt in einem Wagen, der von zwei Rossen oder Rindern gezogen wird, oder sie sitzt auf einem Pferde oder Maultier; sie wird voll bekleidet dargestellt, verschleiert, häufig bläht sich ein bogenförmiger Schleier hinter ihrem Haupte.



Fig. 23a. Helios. Vasenbild.

Sehr schön ist die Statue im Vatikan. Sie stellt die Göttin dar, wie sie leise zu dem schönen Schläfer Endymion hinantritt. Diesem hat Zeus ewige Jugend und ewigen Schlummer verliehen; jede Nacht naht sich Selene der Höhle, in der er ruht, und erfreut sich an seinem Anblick.

In Arkadien nannte man Pan als Geliebten der Selene.

Eine Mondgöttin ist ursprünglich auch Hekate. Sie ist daher, wie Artemis, eine Geburtsgöttin, eine Segen spendende und, wie Apollon, eine sühnende und heilende Gottheit. Doch tritt diese Seite in ihrem Wesen allmählich zurück. Das Unheimliche und Schreckhafte der nächtlichen Erscheinung wird bei ihr stärker betont, und sie wird im Volksglauben ganz allgemein zu einer Göttin der Unterwelt, der Zauberei und des nächtlichen Gespensterspukes. Seit der zweiten Hälfte

des 5. Jahrh. ist sie in der Kunst dreigestaltig; sie trägt als Abzeichen die Fackel.

Als Zauber- und Spukgöttin wurde sie an Kreuzwegen verehrt. Sie sendet Gespenster und erscheint selbst in gespenstiger Gestalt. Heulende Hunde begleiten sie, die große Zauberin, die Herrin aller Beschwörungen, mit denen man die Seelen der Verstorbenen heraufrufen und Liebeszauber schaffen kann. In ihrer Umgebung weilt die Empusa, ein Gespenst, das die Menschen schreckt. Auch vor den Lamien fürchteten sich die Griechen; man dachte sie sich als



Fig. 23b. Helios. Vasenbild.

Vampyre, als schöne Mädchen, die den Menschen das Blut aussaugen, ein Aberglaube, der ähnlich auch bei anderen Völkern verbreitet ist.

In der älteren Zeit wird Hekate als schöne Frau mit zwei Fackeln in den Händen dargestellt. Alkamenes, vergl. K. d. A. S. 105, bildete sie zuerst dreigestaltig. Die Bildwerke zeigen sie entweder in der Gestalt dreier Frauen, die mit dem Rücken eng zusammengestellt sind (Fig. 24 S. 58), oder sie geben ihr zu einem Körper drei Köpfe und sechs Arme; in dieser Gestalt kämpft sie an dem Pergamenischen Altar.

D. Asklepios und Hygieia.

Asklepios, lat. Äsculapius, der Sohn des Apollon und der Koronis, ist der Heilgott, der göttliche Arzt; seine Tochter ist Hygieia, die Gesundheit. Die Heimat des

Asklepios war Thessalien. Sein berühmtestes Heiligtum erhob sich bei Epidauros. Von den Künstlern wurde er gewöhnlich bärtig dargestellt, dem Zeus ähnlich, nur milder und mit dem Ausdruck eines Sinnenden und Nachdenkenden. Seine Abzeichen sind die Schlange, der lange Stab, der häufig von einer Schlange umringelt wird, die Schale und

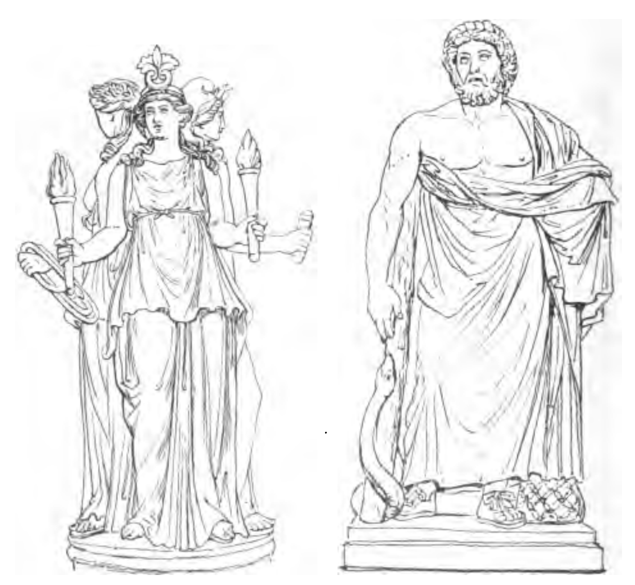


Fig. 24. Hekate. Kapitolinische Bronze. Fig. 25. Asklepios, Neapel.

eine Binde oder der Lorbeer im Haar; seine heiligen Tiere sind der Hund und der Hahn, der ihm auch geopfert wurde. Hygieia ist ebenfalls an der Schlange kenntlich.

Über den Mythus von der Geburt des Asklepios vergl. Ovid, Met. II, 531 ff. Koronis, die Geliebte des Apollon, wird dem Gotte untreu; der Rabe, dessen Gefieder damals weiß war, verrät es dem Apollon, und in seinem Zorne giebt dieser dem Unglücks-boten sein schwarzes Gefieder und läßt die treulose Geliebte durch

seine Schwester Artemis töten; nur ihr Kind, den Asklepios, entreißt er dem Scheiterhaufen und übergiebt ihn dem weisen Kentauren Cheiron zur Erziehung. Asklepios lernt nun bei Cheiron die Jagd und die Heilkunde; seine wunderbaren Heilungen erbittern aber den Gott der Unterwelt, und auf dessen Bitte tötet Zeus den Asklepios mit dem Blitze. Asklepios wurde in ganz Griechenland als Heilgott verehrt.

Das Asklepieion bei Epidauros mit seinen Tempeln und Festbauten ist wieder ausgegraben worden. Zahlreiche Inschriften berichten von den wunderbarsten Heilungen, die der Gott den Kranken, die sich in seinem Heiligtume zum Schlafe niederlegten — man nennt dies Incubation — durch Traumorakel zu teil werden ließ. In anderen Kulten spielte die Schlange als Orakeltier eine Rolle.

Im Asklepieion in Athen sind schöne Votivreliefs — das sind Reliefs, welche dem Gott infolge eines Gelübdes geweiht wurden — aufgefunden worden; sie stellen den Gott selbst, Hygieia und andere Töchter und Söhne des Asklepios dar. Attische Künstler (Alkamenes) haben wohl auch das Idealbild des Gottes geschaffen, den bärtigen Asklepios, der in der Kunst häufiger ist, als der jugendliche. Seine Tracht ist das lange, faltige Himation, das nur die Brust und den rechten Arm freiläßt; der linke ist meist unter dem Mantel in die Hüfte gestützt (Fig. 25). Eine Statue des jugendlichen Asklepios besitzt der Braccio nuovo des Vatikans; fraglich ist es, ob der schöne Kopf aus Melos Zeus oder Asklepios darstellt, vergl. S. 30.

§ 7. Ares und Aphrodite.

Der Kriegsgott und die Liebesgöttin sind in Kult und Mythus, Litteratur und bildender Kunst gewöhnlich als Ehepaar oder Liebespaar mit einander verbunden; ihr Sohn ist Eros.

A. Ares.

I. Ares, lat. Mars, der Sohn des Zeus und der Hera, ist der Kriegsgott. Mörderischer Kampf und Blutvergießen sind sein Lieblingswerk. Wenn er in die Schlacht zieht, schirren Deimos und Phobos seine Rosse an und folgen ihm; Eris geht ihm voran; die furchtbare Enyo begleitet ihn, und Kydoimos stürzt sich mit ihm in das Getümmel, wo die Keren den Tod verbreiten.

Deimos und Phobos, d. i. Schrecken und Furcht, heißen seine (und der Aphrodite) Söhne. — Eris, die Göttin des Streits, gilt bald als Tochter der Nyx, bald als Schwester des Ares. Auf das

Gebot des Zeus entfesselt sie den trojanischen Krieg. Neben der bösen Eris gab es auch eine gute, die Göttin wetteifernden Bestrebens. — Enyo ist die tötende, Stadt und Land verheerende Kriegsgöttin; nach ihr führt Ares den Beinamen Enyalios. — Kydoimos ist der Gott des Schlachtgewühls. — Die Keren, schreckliche Göttinnen, senden den Tod in der Schlacht.

Die Kampflust des Ares steigert sich bis zu sinnloser Wut. Er liebt den Streit nur um des Streitens willen; seinem eigenen Vater Zeus ist er deswegen verhaßt. Doch ist er trotz seiner Stärke keineswegs unbesiegbar, wie Athene. Selbst sterbliche Helden treiben ihn unter dem Schutze der Athene zurück und verwunden ihn; die Aloaden thun ihm noch Schlimmeres an.

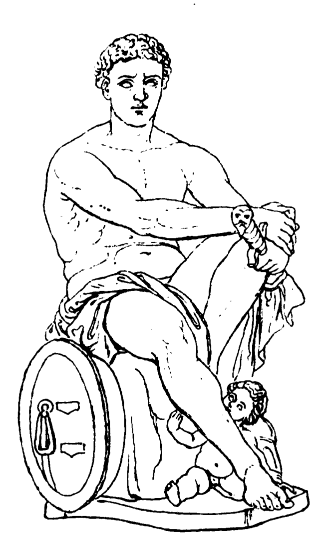


Fig. 26. Ares Ludovisi, Rom.

II. Die Heimat des Ares war Thrakien mit seinen rohen, kriegslustigen Stämmen. In Theben wurde er als Gemahl der Aphrodite verehrt. In Athen stand sein Tempel bei dem berühmten „Areshügel", dem Areiopagos.

Die ältesten Mythen von Theben knüpfen an Ares und seine Feindschaft gegen Kadmos an. Seine heilige Gemahlin ist Aphrodite; ihre Tochter Harmonia wird die Gattin des Kadmos.

In Athen galt Ares als Geliebter der Aglauros. Ihre Tochter ist Alkippe. Halirrhotios, ein Sohn des Poseidon, thut dem Mädchen Gewalt an und wird deshalb von Ares getötet. Der Gott ist nun mit Blutschuld befleckt und muß sich dem Richterspruch der zwölf Götter unterwerfen; er wird auf dem Areshügel freigesprochen, und an diesen Richterspruch schließt sich die Stiftung des uralten, aus zwölf bejahrten Männern bestehenden Gerichtshofes des Areiopags an.

III. In der bildenden Kunst erscheint Ares in der älteren Zeit in der Rüstung eines Hopliten, voll gewaffnet und

bärtig. Seit dem 5. Jahrh. wird auch er gewöhnlich jugendlich dargestellt und mit nacktem Körper; sein ursprünglich roher und wilder Charakter wird gemildert, ja, der Ausdruck seines Gesichts zeigt zuweilen etwas Träumerisches und Sehnsüchtiges. Seine Abzeichen sind Helm, Speer und Schwert.

Die schönste Statue des stehenden Ares ist der sog. Achill Borghese im Louvre; sitzend und in Liebesträumerei versunken zeigt den Gott die vorzügliche Statue des Ares Ludovisi in Rom (Fig. 26). — Auf pompejanischen Wandbildern ist Ares häufig mit Aphrodite verbunden. In der römischen Zeit sind auch zwei Statuen der beiden Gottheiten mit geringen Umänderungen zu einer Gruppe zusammengestellt worden, von der die Uffizien in Florenz und das capitolinische Museum in Rom Beispiele bieten.

B. Aphrodite.

I. Aphrodite, lat. Venus, die Göttin der Liebe und Schönheit, ist ihrem Ursprunge nach eine einheimische Göttin der Fruchtbarkeit. Doch mischte sich frühzeitig mit ihrem Kult die Verehrung einer ausländischen, orientalischen Mondgöttin, die von den Griechen Astarte genannt wurde; sie war ebenfalls eine Göttin der Fruchtbarkeit, gleichzeitig aber auch eine kriegerische Gottheit und stand in enger Beziehung zum Meer, zur Schiffahrt und zur Unterwelt.

Einer der häufigsten Beinamen der Aphrodite, Kypris, lat. Cypria, d. i. die Göttin von der Insel Cypern, weist noch auf einen ausländischen Kult hin. Auch in der Genealogie tritt dies hervor; während Aphrodite als griechische Göttin Tochter des Zeus und der Dione genannt wird, erzählt ein anderer Mythus von ihrem Auftauchen aus dem Meere, feiert sie als Anadyomene, d. i. die Emportauchende, und deutet ihren Namen Aphrodite als die Schaumgeborene.

Das Reich der Aphrodite umfaßt die ganze Welt. Himmel, Erde und Meer huldigen ihr. Ihre Jahreszeit ist das Frühjahr, wenn die Erde sich mit Blumen schmückt; die Gärten sind ihr heilig. Ihre süße Macht bezwingt alle lebenden Wesen, Götter, Menschen und Tiere. Dem Menschen naht sie sich als die „himmlische“ Liebe, A. Urania, aber auch als rein sinnlicher Trieb, A. Pandemos; die edelsten Empfindungen, aber auch die unedlen und rohen Äußerungen

der Liebesleidenschaft sind ihre Gabe. Sie verleiht ihren Lieblingen Schönheit und Anmut; sie ist selbst die reizvollste unter den Unsterblichen.

Im Frühjahr wurden die Feste der Aphrodite, die Aphrodisien, gefeiert. Rosen, Veilchen, Anemonen und Myrthen sind ihr Schmuck; die Horen und Chariten begleiten und bedienen sie. Die Tiere folgen ihr, wenn sie die Erde betritt; die girrenden Tauben sind ihr heilig, ebenso der Sperling, Widder und Bock, Hase und Kaninchen.

Als A. Urania oder Olympia ist sie eine durchaus edle, reine Gottheit. Sie weckt die Liebe, auf der die Ehe beruht, und ist daher eine Schutzgöttin des Ehebündnisses, zu der man bei der Vermählung betet, eine Gewährerin des Kindersegens. Phidias, der ihre Statue bildete (vergl. K. d. A. S. 98), stellte ihren Fuß auf eine Schildkröte, das Symbol der Häuslichkeit. — Sehr verschieden davon ist ihre Bedeutung als A. Pandemos, als Göttin der rein sinnlichen Liebe; ihr opferten die Hetären, ihr dienten zahlreiche Sklavinnen als Hierodulen, und ihr Kult war mit häßlichen Ausschweifungen verbunden.

Die Göttin der Liebe ist bei allen Völkern zugleich die Göttin der höchsten körperlichen Schönheit, fesselnder Anmut und bestrickenden Liebreizes. Die Dichter nennen sie die goldene Aphrodite, die süß lächelnde; sie singen von dem feuchten Blick ihrer Augen und der lieblichen Bildung ihrer Lippen. Als äußerliches Zeichen ihrer berückenden Gewalt trägt die Göttin um den Busen einen Zaubergürtel, der alle Reize, die Liebe wecken, in sich schließt, den sog. Kestos, lat. Cestus (vergl. Homer, Il. XIV, 214).

Aphrodite herrscht auch über das Meer. Sie sendet ruhige See und günstigen Wind; daher ist sie die Göttin der glücklichen Seefahrt, A. Euploia. Ihre Heiligtümer erhoben sich an den Küsten und in den Häfen.

Der A. Euploia ist der Delphin heilig, der Fisch des ruhigen, sonnenglänzenden Meeres. Berühmt war ihr Kult auf der Insel Knidos wegen der herrlichen Statue, die Praxiteles gearbeitet hatte (Fig. 27).

Als kriegerische Göttin wurde Aphrodite an mehreren Orten verehrt und von der bildenden Kunst gewaffnet dargestellt; sie trägt sogar die Beinamen Areia und Nikephoros, Siegbringerin. Doch kennt wenigstens die griechische Mythologie noch keine A. Nike (Venus Victrix).

II. Auf den Inseln Kypros (Cypern) und Kythera und auf Akrokorinth liegt der Verehrung der Aphrodite der Kult jener orientalischen Mondgöttin zu Grunde. Athen, wo Solon den Kult dieser Göttin einführte, ist namentlich für die künstlerische Entwickelung ihres Idealbildes von Wichtigkeit gewesen. Über Knidos s. oben; über Theben s. S. 60 und 109.

In Kypros war die Stadt Paphos die Hauptkultstätte der Aphrodite; die Göttin heißt daher auch Paphia. Hier ist die Schaumgeborene den Wogen entstiegen; hier ist der schöne und reiche König Kinyras ihr erster Diener, der schöne Adonis ihr Liebling. — Ovid erzählt von Kinyras und seiner Tochter Myrrha (oder Smyrna), die in einen Baum verwandelt wird. Ihr Sohn ist Adonis. Aphrodite liebt ihn; sie ist in seiner Liebe glücklich, und als der eifersüchtige Ares einen Eber sendet, der den Jüngling auf der Jagd tötet, da läßt die trauernde Göttin aus seinem Blute die Anemone emporsprießen und erbittet von Zeus die Gunst, daß Adonis nur die Wintermonate bei Persephone in der Unterwelt zubringen muß; jedes Frühjahr kehrt er auf die Erde zurück, und in Syrien, auf Kypros und in Griechenland selbst feierte man im Sommer mit rauschenden Festen die Wiedervereinigung der Aphrodite mit ihrem Liebling und trauerte in rührenden Klageliedern über ihre Trennung, vergl. Ovid, Met. X, 524 ff.

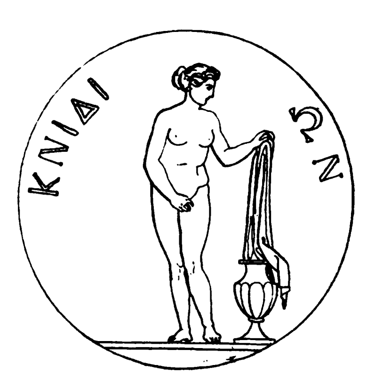


Fig. 27. Aphrodite. Münze von Knidos.

Mit Paphos steht auch der Mythus von Pygmalion in Verbindung, einem schönen Jüngling, der aus Elfenbein die Statue einer lieblichen Jungfrau gebildet hat. Auf seine Bitte haucht Aphrodite an ihrem Frühlingsfeste dem reizenden Bilde Leben ein. Der Sohn der beiden Beglückten ist Paphos, der mythische Ahnherr der Stadt, vergl. Ovid, Met. X, 243 ff.

Kythera galt als erster Ort in Griechenland, den Aphrodite betreten haben sollte; nach der Insel heißt sie Kythereia, lat. Cytherea.

Von Kythera aus verbreitete sich ihr Kult über die Peloponnes und besonders nach Akrokorinth. Hier erhob sich auf dem hohen Burgfelsen einer ihrer berühmtesten Tempel, in dessen Dienste tausend Hierodulen standen. Auch in anderen Städten wurde Aphrodite auf Anhöhen verehrt.

Die Schönheit und siegreiche Macht der Liebesgöttin tritt namentlich in den Mythen hervor, die mit der Heroensage eng verbunden sind, so in ihrer Liebe zu Anchises, in dem Schönheitskampfe mit Hera und Athene, in ihrem Verhältnis zu Paris und Helena und in der unseligen Leidenschaft, welche sie zur Strafe über Frauen, die ihrer nicht achten wie Phaidra, verhängt.

III. Zahlreiche häßliche, nackte Idole, die an vielen Orten Griechenlands in Gräbern gefunden worden sind, zeugen von der uralten Verehrung jener orientalisch-griechischen Göttin der Fruchtbarkeit, die zugleich mit der Unterwelt in Verbindung stand. Doch schon bei Homer erscheint Aphrodite durchaus als die holde Liebesgöttin, die mit allen Reizen geschmückt ist; und in dieser Auffassung wurde die Göttin namentlich von den attischen Künstlern gebildet, die seit dem 5. Jahrh. sowohl die hoheitsvolle Ehegöttin, als die Göttin der Schönheit und Liebe wetteifernd zur Darstellung brachten; die erstere wurde immer bekleidet dargestellt und ist in dieser Weise auch von den Römern übernommen worden, die sie als Venus Genetrix verehrten (Fig. 28); der erste bedeutende Künstler, welcher die letztere nackt darzustellen wagte, war Praxiteles.

An der Aphrodite (Sosandra) des Kalamis pries man den zarten seelischen Ausdruck; von dieser Statue giebt vielleicht ein in Athen gefundenes Relief eine Vorstellung; vergl. K. d. A. S. 96. — Auf die berühmte „Aphrodite in den Gärten" des Alkamenes ist die in Fig. 28 abgebildete Statue zurückgeführt worden. — Praxiteles schuf in seiner knidischen Aphrodite das berühmteste Werk des Altertums; die Göttin war zum Bade entkleidet; Münzbilder von Knidos vergegenwärtigen uns ihre Stellung, siehe Fig. 27 und vergl. K. d. A. S. 117 f. In Delphi stellte der Künstler neben einer Aphrodite von seiner Hand das Bild der Hetäre Phryne auf, die ihm als Modell gedient hatte, um zu zeigen, wie hoch seine Göttin über

dem schönsten menschlichen Weibe stand. — Auch die Maler wetteiferten in der Darstellung der Liebesgöttin; das berühmteste Gemälde war die koïsche Aphrodite des Apelles, ein Bild der aus dem Meer emportauchenden Aphrodite Anadyomene, vergl. K. d. A. S. 163.

Auch die erhaltenen Werke scheiden sich in bekleidete und solche, in denen die Göttin mehr oder weniger nackt ist. Sie ist bald mädchenhafter, bald reifer dargestellt; aber immer ist ihrem schönen Antlitz der feuchte, schwimmende Blick





Fig. 28. Aphrodite Genetrix, Louvre. Fig. 29. Aphroditekopf, Louvre.

eigen, der auch von den Dichtern gepriesen wird. Ihre Abzeichen sind eine Blume, Granatapfel, Apfel, Spiegel, Taube, Hase und Delphin; häufig ist sie von dem kleinen Eros begleitet.

Die schönste unbekleidete Statue ist die Aphrodite im Kapitol, die sog. Kapitolinische Venus. Viel tiefer steht die berühmte Mediceische Venus in Florenz. Stolz und voll siegreicher Schönheit ist die Erscheinung der Aphrodite von Melos, der sog. Venus von

Milo, die sich wahrscheinlich in einem Schilde spiegelte. — Sehr schöne Köpfe befinden sich im Louvre (Fig. 29), in Arles und aus Tralles in Wien. — In der hellenistischen Zeit wurde die Göttin immer häufiger in rein menschlichen Situationen dargestellt, im Bade begriffen oder mit ihrer Toilette beschäftigt, z. T. in der reizendsten Auffassung, wie die Kauernde Aphrodite, die Sandalenlöserin u. a. Die berüchtigte sog. Aphrodite Kallipygos in Neapel stellt wohl nicht die Göttin, sondern eine Hetäre dar. — Sehr häufig ist Aphrodite in der kampanischen Wandmalerei. Über eine Gruppe Ares und Aphrodite vergl. S. 61.

C. Gottheiten in der Umgebung der Aphrodite.

Eine ganze Reihe von weiblichen und männlichen Gottheiten sind im Gefolge der Aphrodite, außer den Horen und Chariten die Glücksgöttin Tyche, die Glückseligkeit Eudaimonia, die Göttin des heiteren Scherzes Paidia u. a.; die wichtigsten sind Eros und Psyche, Hymenaios, Peitho und Hermaphroditos.

I. Eros. Der Liebesgott Eros, lat. Amor oder Cupido, vertritt die zeugende, schöpferische Kraft der Natur, s. S. 11. Aber ähnlich, wie bei Aphrodite, tritt auch bei Eros das ursprüngliche Verhältnis zur Natur immer mehr zurück hinter seinem Verhältnis zu den Menschen; er wird zum ständigen Begleiter der Aphrodite und endlich zu ihrem und des Ares Sohne. Auf goldenen Schwingen schwebt er über die Erde und verwundet mit seinen Geschossen die Herzen; er ist der Gott der Liebe und der Gott der Freundschaft und innigen Zuneigung zwischen Männern und Jünglingen; und wie Aphrodite, so tritt auch er in Beziehung zur Unterwelt.

Bei Homer wird Eros noch nicht unter den Göttern genannt. Aber von Hesiod an schildern die Dichter seine herrliche Erscheinung und seine unwiderstehliche Macht. Euripides singt zuerst von seinem Bogen, und spätere Dichter erzählen, daß er zweierlei Geschosse entsendet, Pfeile mit goldner Spitze, welche Liebe wecken, und solche mit einer Spitze aus Blei, die Abneigung erregen, vergl. Ovid, Met. I, 468 ff. Und während Eros noch im 4. Jahrhundert gewöhnlich als der mächtige Liebesgott aufgefaßt und auf der Grenze zwischen dem Knaben- und Jünglingsalter stehend gedacht wird, wird er in der späteren Litteratur und Kunst immer mehr zu dem schelmischen Flügelknaben, der mit Ganymed im Olymp spielt, bald

artig, bald ungezogen, stets zu losen Streichen aufgelegt, eine süße Plage für Götter und Menschen.

Als Gott, der auch die Männer und Jünglinge in Liebe verband, wurde Eros namentlich von den Doriern verehrt. Man opferte ihm vor der Schlachtreihe. Sein Bild stand in den Gymnasien zwischen denen des Hermes und Herakles.

Schon frühzeitig schieden sich von Eros zwei selbständige, aber eng verwandte Götter: Himeros, d. i. das Liebesverlangen (lat. Cupido), und Pothos, d. i. die Liebessehnsucht. Auch einen Gott der Gegenliebe, Anteros, stellten die Griechen dem Eros zur Seite, und schon in der hellenistischen Zeit wurde die Zahl der Eroten (Amoren, Amoretten) noch weiter vervielfältigt, bis endlich ein ganzer Flug von reizenden Liebesgötterchen die Göttin der Schönheit und Liebe umschwärmte.

Der Künstler Skopas bildete die Gruppe von Eros, Himeros und Pothos, vergl. K. d. A. S. 114. — Die Eroten, kleine Flügelknaben, begleiten in den unteritalienischen Wandbildern Aphrodite und Dionysos, sind bei den Liebesabenteuern der Götter zugegen und gesellen sich auch zu schönen Frauen; häufig spielen sie, wie Kinder, mit einander.

II. Eros besaß nur zwei eigene Kultstätten in Thespiae und Parion; in beiden Orten standen berühmte Statuen von der Hand des Praxiteles. — Eigentliche Mythen des Eros gab es wenige, so häufig er auch von den jüngeren Dichtern handelnd eingeführt wird. Die Verbindung des Eros mit Psyche, d. i. der liebenden Seele, gab Veranlassung zu dem schönsten griechischen Märchen.

Das Märchen von Amor und Psyche findet sich bei dem lateinischen Schriftsteller Apulejus: Amor gewinnt die schöne Psyche lieb, eine Königstochter, die von seiner Mutter wegen ihrer Schönheit verfolgt wird, und vereinigt sich mit ihr in seinem Wunderschloß, ohne ihr zu offenbaren, wer er ist; ja, er verbietet ihr sogar, ihn bei Lichte zu sehen. Da die Liebende sich gegen dieses Verbot vergeht, so verläßt er sie; und die trauernde Psyche irrt nun lange umher, bis sie endlich in die Gewalt ihrer Feindin, der Venus, fällt. Drei schwere Arbeiten soll sie vollbringen; aber alle Tiere helfen ihr dabei, und nach der dritten Arbeit hebt Amor die treue Geliebte in seinen Armen zum Olymp empor, wo Juppiter den Zorn der

Venus besänftigt und die Liebenden für immer vereinigt; ihre Tochter ist Voluptas, das Vergnügen.

In der Kunst erscheint Psyche ebenfalls im kindlichen Alter, seltener als Jungfrau, mit Vogel- oder Schmetterlingsflügeln. Anmutig ist die Gruppe von Amor und Psyche, die sich in inniger Umarmung küssen (Fig. 30). In anderen Darstellungen quält Amor die Psyche, besonders auf Sarkophagen, wo Psyche häufig als Schmetterling dargestellt und zum Bilde der unsterblichen Seele geworden ist.



Fig. 30. Eros und Psyche, Kapitol.



Fig. 31. Eros mit dem Bogen, Berlin.

III. Bis ins 4. Jahrh. bildeten die Künstler den Liebesgott als schönen, zarten Jüngling, mit großen Schwingen. Seine Abzeichen sind eine Blüte, ein Kranz und die Leier. Seit dem 4. Jahrh. werden diese Abzeichen durch Bogen, Pfeil und Köcher und durch die Fackel verdrängt. In der jüngeren Zeit und bei den Römern ist Eros gewöhnlich ein Kind, mit kleinen Flügeln.

Auf die berühmten Statuen des Praxiteles ist kein erhaltenes Werk mit Sicherheit zurückzuführen; den Eros von Parion zeigen Münzbilder der Stadt. Auf Lysipp (vergl. K. d. A. S. 124) geht wahrscheinlich die sehr beliebte Darstellung des bogenspannenden Eros zurück (Fig. 31); der Gott ist hier schon knabenhafter gebildet. — In römischen Denkmälern tritt häufig die sepulcrale Bedeutung Amors hervor, d. h. seine Beziehung zum Tode. Er senkt die Lebensfackel auf Sarkophagen, auch in einem statuarischen Typus, dessen bekanntestes Beispiel der Torso von Centocelle im Vatikan ist. Auch der schlummernde Eros, dessen Statuen zahlreich sind, deutet wohl auf den Todesschlaf hin.

Hymenaios oder Hymen, lat. Hymenaeus, ist der Gott der Hochzeit und der hochzeitlichen Lust. Er wird der Sohn einer Muse genannt; nach ihm heißen die Gesänge, die vor dem Brautgemach angestimmt wurden, Hymenäen. — Peitho ist die Göttin der Überredung; sie tritt in Kunstwerken häufig in der Begleitung der Aphrodite auf. — Hermaphroditos, eine dem Orient entstammende Zwittergestalt, soll einer Verbindung des Hermes und der Aphrodite entsprungen sein.

Darstellungen von Hermaphroditen sind in der jüngeren Kunst beliebt, entweder in Einzelstatuen, bald stehend (Berlin), bald liegend (Louvre; Villa Borghese), oder in Gruppierung mit Nymphen und Satyrn (Wandbilder, kleine Gruppen, Gemmen).

§ 8. Hermes und Hestia.

Die beiden Gottheiten haben kaum etwas Gemeinsames, ja, sie sind eigentlich Gegensätze, Hermes die rastlose Thätigkeit des Mannes und des öffentlichen Lebens, Hestia die festgeordnete, unwandelbare Häuslichkeit der Frau und des Familienlebens vertretend. Trotzdem oder vielleicht gerade wegen dieses Gegensatzes werden sie im attischen Zwölfgötterkult und auch sonst gemeinsam genannt, wie ja auch Ares und Aphrodite trotz ihrer Wesensverschiedenheit zu einem Paare verbunden sind.

A. Hermes.

I. Die ursprüngliche Bedeutung des Hermes, lat. Mercurius, des Sohnes des Zeus und der Maïa, ist nicht völlig klar.

Man hat ihn am besten als Windgott gedeutet. Sein Wesen ist ein sehr vielseitiges. Er steht im engsten Verhältnis als Hirtengott zu den Gottheiten des ländlichen Segens, als Bote des Zeus zu dem obersten Gott des Himmels, als Führer der Seelen in die Unterwelt zu den chthonischen Gottheiten. Schon in den ältesten Mythen tritt seine behende Kraft, aber auch sein listiger, verschmitzter Charakter hervor, Eigentümlichkeiten, die ihn nicht nur zum Idealbild der männlichen Jugend Griechenlands, sondern auch zum Gott der Kaufleute und Diebe gemacht haben.

Als Hirtengott wurde Hermes besonders in Arkadien verehrt. Er heißt, wie Apollon, Nomios; der große Pan ist sein Sohn, die Hirtenflöte (die Syrinx) seine Erfindung.

Hermes weilt gern auf den Triften und gesellt sich zu den Nymphen; Hermes und die Nymphen sind eng verbunden. Die Künstler stellen ihn zuweilen als einfachen Hirten dar, mit einem Tiere auf den Schultern (Hermes Kriophoros). — Wohl nur eine Übertragung ist es, wenn Hermes als Gott nicht nur der Viehzucht, sondern auch des Land- und Weinbaues an einigen Orten verehrt wurde.

Hermes ist aber auch der rüstige Bote des Zeus, Diaktoros und Dios Angelos. Im Auftrag des höchsten Gottes schwebt er vom Olymp herab zu den Menschen, mit denen er von allen Göttern am liebsten verkehrt. Und mit seinem Wirken als Götterbote hängt es eng zusammen, daß er als Gott des Verkehrs verehrt und als Besitzer und Spender aller männlichen Vorzüge gedacht wurde.

Im Auftrage des Zeus befreit er die Io von ihrem Wächter Argos, eine That, die ihm den Beinamen Argeiphontes (angeblich der Argostöter) eintrug. Er ist auch der Begleiter des obersten Gottes, wenn dieser über die Erde wandert, vergl. S. 28 und siehe Apostelgeschichte XIV, 12.

Als Bote des Zeus kennt Hermes natürlich Weg und Steg. Er ist daher der Gott der Straßen und heißt, wie Apollon, Agyieus. Er überwacht die auf den Verkehrswegen Ab- und Zugehenden und ist daher ein Schutzgott des Handels und der Kaufleute; und da der kaufmännische



Erwerb sich nicht immer der geraden Wege bedienen kann, so ist er der Gott einer glücklichen und listigen, ja sogar einer unrechtmäßigen Bereicherung und hat selbst in seinem göttlichen Leben den Dieben manches Beispiel gegeben.

Besonders die Handelsstadt Athen verehrte den Gott des Handels. Sein Bild stand auf dem Marktplatze, der Agora (daher sein Beiname Agoraios), und von da aus führte eine Reihe von Hermenbildern durch die Straßen der Stadt auf die Landstraßen hinaus; Inschriften waren auf dem Pfeiler, der den Kopf des Gottes trug, eingegraben und gaben dem Vorübergehenden die Entfernungen an und riefen ihm fromme Sprüche zu, vergl. K. d. A. S. 83. An den städtischen Hermen frevelte Alkibiades, woran sich der berüchtigte Hermokopidenprozeß anschloß.

Ein Glücksfund hieß Hermaion. Der Gott selbst stiehlt schon in den Windeln, siehe weiter unten und vergl. Horaz, Oden I, 10. Der von allen Göttern beschenkten Pandora überbringt Hermes die Gabe des Aufschneidens.

Anderseits aber ist Hermes als Bote des Zeus auch der nimmer müde, zugleich kräftige und behende, körperlich und geistig ausgezeichnete Gott. Er ist das Vorbild der griechischen Jugend, die in den Ringschulen den Körper stählte und im Verkehr mit weisen Männern den Geist bildete. Seine Herme fehlte in keiner Palästra; denn bei aller Kraft ziert ihn die höchste Anmut, und seinen schönen Körper beseelt ein edler Geist; er ist klug und erfindungsreich, vor allem aber beredt.

Wegen der Anmut seines Wesens wurde er mit den Chariten verbunden, eine Verbindung, die ursprünglich allerdings wohl einen andern Sinn hatte, vergl. Dionysos und die Chariten S. 78.

In den Palästren stand die Herme des Gottes neben Eros und Herakles; dieser vertrat also die Kraft, Hermes die Behendigkeit; er galt als vorzüglicher Läufer, Faustkämpfer und Diskoswerfer.

Auch die Herolde verehrten in Hermes ihren Schutzgott.

Er ist der Erfinder der Leier und der Hirtenflöte. Als Gott der klugen Rede heißt er H. Logios. Eine Statue der Villa Ludovisi stellt ihn als Redner und der sog. Germanicus im Louvre einen Römer unter dem Bilde dieses Gottes dar.

Wie Hermes den Menschen durch sein ganzes Leben hindurch begleitet, so geleitet er ihn endlich auch zur Unterwelt; er ist Psychopompos, der Seelenführer (Fig. 32 S. 72).

Er führt die Seele an den Nachen des Charon. In den wenigen Fällen, in denen die griechische Mythologie von einer Rückkehr aus der Unterwelt erzählt, ist es wiederum Hermes, der die Seele zurückführt.

Als äußere Zeichen seines Botenamtes trägt Hermes kleine Flügel an den Knöcheln und im Haar oder am Petasos und den goldnen Stab, das Kerykeion, lat. Caduceus, d. i. der Heroldstab.



Fig. 32. Orpheusrelief aus Villa Albani, Rom.

Die kleinen Flügel an den Knöcheln sind ursprünglich gewiß als Flügelschuhe gedacht; aber in vielen Bildwerken wachsen sie unmittelbar aus dem Knöchel heraus. Ebenso werden die Flügel, die er an dem breiten Reisehute, dem Petasos, trägt, häufig ins Haar versetzt. Auch das Kerykeion ist nicht selten geflügelt. Die älteste Erwähnung dieses Stabes, eines Geschenkes des Apollon, findet sich bei Homer, Il. XXIV, 343; Od. XXIV, 2 ff; vergl. Vergil, Aen. IV, 242 ff. Es ist ein Zauberstab, mit dem der Gott in Schlummer versenkt und die Verstorbenen nach sich zieht; ursprünglich ein einfacher Stab, wird er namentlich in der Kunst in der bekannten Form gebildet, die ihn zwischen den Windungen zweier Schlangen zeigt.

II. Die Hauptkultstätten des Hermes waren Arkadien und Athen; doch wurde er infolge seines vielseitigen Wesens an allen Orten Griechenlands unter den ersten Göttern verehrt, in den Städten mehr als Gott des Handels, auf dem Lande häufiger als Hirtengott.

Arkadien ist die Heimat des Hermes. Hier verband sich Zeus heimlich mit der Plejade Maia, und in einer Grotte des Kyllenegebirges gebar Maia den Hermes. Sie wickelte ihn wie einen hilflosen Säugling; aber das Kind verrät schon am ersten Tage das Götterblut und seinen erfindungsreichen und listigen Sinn. Ohne daß die Mutter etwas merkt, verläßt er die Grotte und fängt sich im Wald eine Schildkröte; aus der Schale des Tieres fertigt er die erste Leier. Dann zieht er im Dunkel der Nacht nochmals aus und wandert bis Thessalien, wo er an der Herde des Apollon solches Gefallen findet, daß er sie mitgehen heißt; er treibt sie nach Arkadien und versteckt sie in einer Höhle. Zufrieden mit seiner Leistung, schlüpft er wieder in seine Windeln. Am Morgen entdeckt Apollon den Diebstahl; und obgleich der listige Hermes die Spuren der Rinder gar schlau verwischt hat, so findet Apollon doch den kleinen Dieb in der Wiege und fordert ihn auf, die geraubten Rinder zurückzugeben. Aber der Schelm leugnet alles ab. Und so wandern denn die beiden auf den Olymp, um den seltsamen Streit ihrem Vater Zeus vorzulegen, Hermes in seinem Bettlaken und mit der Leier in der Hand. Zeus entscheidet nun zwar zu gunsten des Apollon, aber Hermes bleibt doch im Besitze der gestohlenen Herde; denn als alles Reden und Lügen nichts hilft, beginnt er auf seiner Leier zu spielen, und ihr Klang weckt in Apollon den Wunsch, das wunderbare Instrument zu besitzen; ja, er schenkt dem Bruder noch obendrein den goldnen Zauberstab, den Hermes fortan trägt. Seitdem sind die beiden Brüder in enger Freundschaft verbunden; und als Ersatz für die Leier ersinnt Hermes die Hirtenflöte (die Syrinx), um bei ihrem Klange seine Herde zu weiden.

In Athen erzählte man von der Liebe des Hermes zu der Kekropstochter Herse und von ihrem Sohne Kephalos, dem Geliebten der Eos, vergl. Ovid, Met. II, 708 ff.

Sehr häufig greift Hermes als Bote des Zeus in die Mythen anderer Gottheiten und in die Kämpfe und Schicksale der Helden ein. Seine Söhne sind der Hirtengott Pan und der schöne Daphnis.

Pan ist das Kind des Hermes und einer Tochter des Arkadiers Dryops. In wunderlicher Gestalt kommt er zur Welt, sodaß sich

sogar die Mutter vor ihm entsetzt, denn er ist ziegenfüßig und hat zwei Hörner, ein Ziegenschwänzchen und einen langen Bart; der Vater aber zeigt sein munteres Kind voll Stolz den Göttern, von denen Dionysos es besonders liebgewinnt. Pan ist der Gott der arkadischen Triften und des einsamen Waldgebirges. Er heißt der große Pan. Mit seiner Hirtenflöte weidet er die Herden oder streift jagend durch die Berge. In den heißen Mittagsstunden ruht er, und dann hüten sich die Menschen, ihn durch Lärm zu wecken; denn furchtbar ist sein Zorn und entsetzlich der „panische" Schrecken, der von ihm ausgeht. In den Abendstunden aber gesellt er sich zu den Nymphen und singt und tanzt mit ihnen, ein Freund des Mondes, aber auch der emporsteigenden Sonne. Seit der Schlacht bei Marathon, in der er die Perser schreckte, wurde er auch in Athen in einer Grotte des Burgfelsens verehrt, vergl. Herodot VI, 105. — In der bildenden Kunst wird Pan (vergl. Faunus, S. 213) ziegenfüßig, häufig aber auch ganz in menschlicher Gestalt, nur mit Hörnern und einem Schwanze dargestellt; er weilt gewöhnlich in der Umgebung des Dionysos. Seine Abzeichen sind die Syrinx und der krumme Hirtenstab (Lagobolon, lat. Pedum). Aus dem einen Pan sind allmählich in der Kunst eine ganze Anzahl ziegenfüßiger Pane oder Panisken geworden; die Künstler bildeten auch weibliche Pane, die Statuette einer flötenblasenden Paniskin befindet sich in der Villa Albani.

Auch der schöne Daphnis, der Liebling des Apollon und des Pan, der Freund der Hirten auf Sizilien, ist ein Sohn des Hermes und einer Nymphe. Sehr schöne Gruppen (Pan und Daphnis, z. B. in Neapel) zeigen ihn als zarten Knaben neben dem Hirtengott, der ihm die Syrinx blasen lehrt. Er ist eine Lieblingsgestalt der bukolischen Dichtung, die von seiner unglücklichen Liebe zu einer Nymphe und seinem Dahinwelken singt.

III. Vor dem 5. Jahrhundert wurde auch Hermes bärtig dargestellt, obwohl er schon bei Homer jugendlich erscheint; die jugendliche Bildung des Gottes ist seit dem 5. Jahrhundert die allgemeine. Sein Körper bietet das Idealbild einer zugleich kräftigen und anmutigen Erscheinung; im Gesichtsausdruck ist immer sein mildes, kluges Wesen deutlich ausgesprochen. Abzeichen des Hermes sind das Kerykeion, der Petasos, Flügelschuhe oder Flügel an den Knöcheln und im kurzlockigen Haar, später häufig auch der Geldbeutel.

Als Psychopompos wird er zuweilen völlig bekleidet dargestellt, wie in den schönen Reliefs mit Orpheus und Eurydike (siehe Fig. 32). Auch ein schöner statuarischer Typus, vertreten



durch den sog. Phokion im Vatikan, zeigt seinen Oberkörper verhüllt. Sonst ist er gewöhnlich nackt oder trägt nur die Chlamys auf dem Arm. Die schönste Statue des Götterboten ist der Hermes in Neapel, aus Herculaneum, Bronze, in sehr jugendlichem Alter aufgefaßt, sitzend, aber nur einen Augenblick ruhend und schon wieder zum Forteilen bereit; in der Kopfbildung und im Gesichtsausdruck liegt etwas ungemein Schlaues (Fig. 33). In der Blüte der Jugend, kräftig und doch geschmeidig und voll Anmut zeigt ihn die in Olympia gefundene Statue des Praxiteles, Hermes



Fig. 33. Hermes. Bronze in Neapel.

mit dem Dionysoskinde auf dem Arm — vergl. K. d. A. S. 120 —, ein herrlicher Körper und ein wunderbar schönes, kluges und mildes Gesicht. Der Schule des Praxiteles entstammt wohl auch der noch kräftigere Hermes im Belvedere des Vatikans, der sog. Antinous vom Belvedere, dessen Gesichtsausdruck sinnend und schwermütig ist.

Zu hunderten und in allen Mittelmeerländern bis in die Rheingegend hin sind aus römischer Zeit kleine Bronzen des Handelsgottes mit dem Geldbeutel in der Hand gefunden worden.

B. Vesta.

I. Hestia, lat. Vesta, die älteste Tochter des Kronos und der Rhea, ist die jungfräuliche Göttin des Herdfeuers, des äußerlichen Zeichens einer seßhaften Ansiedlung. Sie ist der feste, unverrückbare Mittelpunkt des Familienlebens und des ganzen Gemeinwesens, das die einzelnen Familien in Sitte und Zucht umschließt. Am Herd opferte ihr der Hausvater, der höchste Beamte an einem Altar im Rathause. Sie segnet den Ausgang und den Eingang; bei jeder Opferfeierlichkeit wurde die erste und die letzte Spende ihr dargebracht.



Fig. 34.
Hestia Giustiniani,
Rom.

Wie das Herdfeuer immer an der gleichen Stelle bleibt, so dachte man sich auch die Göttin ewig im Olymp weilend; sie allein von allen Unsterblichen verläßt niemals den Götterberg; daher kennt man auch keine eigentlichen Mythen der Hestia. — Im Rathaus (Prytaneion) von Athen brannte auf ihrem Altar ein ewiges Feuer; von diesem nahmen die ausziehenden Kolonisten das Feuer mit sich, das in der neuen Ansiedelung die Herdfeuer entzünden sollte. So konnten einige Städte die Göttin geradezu ihre Gründerin nennen.

II. Der Bedeutung der Hestia entspricht es, daß ihr Kult zugleich der am weitesten verbreitete und der unscheinbarste in Griechenland war. Sie besaß nur wenige eigene Tempel, denn sie hatte ja an allen Heiligtümern und allen Opfern teil. Wo ihr Feuer auf dem Herd oder Altare flammte, da verehrte man sie. Doch erlangte namentlich in Delphi ihr Kult eine weitere, über ganz Griechenland sich erstreckende Geltung.

In Delphi war die Koine Hestia, d. i. das gemeinsame Herdfeuer Griechenlands. Nach den Perserkriegen befahl Apollon den Platäern, reines Feuer von dieser Feuerstätte zu holen. Sie empfing auch das erste Opfer von allen, die das Orakel befragten. — Auch

die Hestia von **Delos** wurde infolge des apollinischen Kults und der attischen Seeherrschaft zum Mittelpunkt eines größeren Umkreises.

III. Von der bildenden Kunst wurde Hestia unter allen oberen Gottheiten am seltensten dargestellt; ihre häusliche Verehrung erforderte kein Bild. Erst in der jüngeren Zeit wurde ihre Statue im Prytaneion in Athen und an anderen Orten aufgestellt. Die erhaltenen Bildwerke zeigen die Göttin voll bekleidet, mit verschleiertem Hinterhaupt; als Zeichen ihrer göttlichen Würde trägt sie ein Scepter.

Leider darf die altertümlich schöne **Hestia Giustiniani** in Rom (Museo Torlonia) nicht als sicheres Beispiel einer Hestia betrachtet werden, obwohl ihre feierlich ernste Erscheinung dieser Göttin sehr gut eignen würde; in der linken Hand hielt die Statue ein Scepter (Fig. 34).

§ 9. Dionysos und Demeter.

Dionysos gehört nicht in den Kreis der Zwölfgötter; vielmehr steht im attischen Zwölfgötterkult Poseidon neben Demeter. Doch ist auch Dionysos eine chthonische Gottheit, d. i. eine Gottheit der Erde und der in ihr wirkenden Kraft, und gerade in Attika ist er durch die Eleusinischen Mysterien eng mit Demeter verbunden.

A. Dionysos-Bakchos.

I. Dionysos-Bakchos, latinisiert Bacchus, lateinisch Liber Pater, der Sohn des Zeus und der Semele, ist später bei den Griechen vorzüglich zum Gott des Weines geworden. Ursprünglich vertritt er sowohl in den griechischen, als in den thrakischen und kleinasiatischen Kulten ganz allgemein die schöpferische Kraft der Natur, die im Frühjahr in dem saftigen Triebe der Pflanzenwelt sich äußert, im Sommer und Herbst den reichen Fruchtsegen über die Erde ausschüttet und im Winter gleichsam gestorben ist, um im Frühjahr von neuem aus der Erde hervor geboren zu werden.

Dionysos ist daher ein Gott des Pflanzenwuchses und der Baumzucht. Er heißt **Endendros** und **Dendrites**, d. i. der Gott, der im Baume wohnt. Die Chariten sind mit ihm



verbunden; die Nymphen der Quellen und des Waldgebirges und andere Dämonen des Waldes sind seine Pflegerinnen, Begleiterinnen und Gespielen.

Der immergrüne, den Baum umrankende Epheu und die von Baum zu Baum sich schlingende Weinrebe sind ihm besonders heilig; von den Tieren die stärksten und fruchtbarsten: Stier, Bock und Ziege, Panther und Löwe. Der Gott wurde selbst unter der Gestalt des Stieres gedacht und verehrt, z. B. in Elis, wo die Frauen ihn im Frühjahr mit heiligen Gesängen riefen, als Stier (Tauros) mit den Chariten herbeizukommen. — Mit dem Fell der Ziege, des Panthers und mit der Nebris schmückt der Gott sich und sein Gefolge. Auch die Schlange, das im Frühjahr aus der Erde hervorkriechende und in regelmäßigen Häutungen gewissermaßen sich erneuernde Tier, ist ihm heilig.

Das Hinwelken der Natur im Winter wird in den Mythen als ein Fliehen oder Sterben des Gottes ausgedrückt.

Unzertrennlich von dem Wesen dieses Gottes ist seine Einwirkung auf das menschliche Gemüt. Er begeistert, wie Apollon. Aber die Kraft, die von ihm ausgeht, ist eine orgiastische; sie ist weniger geistig, als die des lichten Sonnengottes, wilder und stürmischer und entflammt bis zur Raserei; Dionysos verhängt über die Menschen den Wahnsinn.

Die chthonischen Gottheiten sind ursprünglich mantischer Natur, vergl. Gaia S. 12. — In Delphi waren dem Dionysos die winterlichen Monate geheiligt, vergl. S. 47. — Besonders die Thraker und Phryger verehrten ihn als mantischen Gott; er hieß bei ihnen Sabazios und trägt den Beinamen „Prophet der Thraker“.

Nicht der sonnenhelle Tag, sondern das Dunkel der Nacht sieht die dem Bakchos bei Fackellicht dargebrachten Orgien. Sie wurden vorzüglich von den Frauen und Mädchen gefeiert, die nach dem Gotte Bakchen oder Bakchantinnen und von dem rasenden Festjubel Mänaden oder Thyiaden (so in Delphi) hießen. An seinen Festen erschallten die Flöten, die Handpauke (das Tympanon, unser Tamburin) und die Klappern (die Krotalen); sein Festgesang ist nicht der feierliche Hymnus, sondern der Dithyrambus. — In der geschichtlichen Zeit waren diese Orgien natürlich gemildert und ihre Gebräuche veredelt; und nach den ausschweifenden Schilderungen des Orgiasmus bei Dichtern und in der bildenden Kunst dürfen keineswegs die wirklich bestehenden Festgebräuche beurteilt werden. Aber in früheren Zeiten waren gewiß Menschenopfer damit verbunden, worauf noch gewisse Mythen und das häufig geschilderte

Zerreißen der Opfertiere hinweisen; auch das Verschlingen von rohen Fleischstücken hängt mit diesem ursprünglich blutigen Kult zusammen, der das weibliche Gemüt bis zum Wahnsinn berauscht. Sinnbildlich ist diese Milderung des bakchischen Kultes in der Verehrung des D. Meilichios, d. i. des Milden, Eleuthereus, des Befreiers, und Lysios, des Lösers, ausgesprochen.

Mit dieser Seite im Wesen des Dionysos hängt es zusammen, daß er auch ein rettender und sühnender Gott ist, Katharsios; denn der Gott, der den Wahnsinn sendet, muß ihn natürlich auch lösen können.

Infolge seiner begeisternden und das Gemüt berauschenden Gewalt tritt uns der griechische Dionysos vorzüglich als Gott des Weines entgegen. Er hat den Weinstock in Griechenland eingeführt und seine Pflege gelehrt; er ist daher gleich Demeter ein Begründer menschlicher Bildung und Gesittung. Er ist selbst zu dem heiteren Freund des Eros und der Aphrodite geworden, zu einem Freude, Genuß und Gesundheit spendenden Gott; und sein rasendes Gefolge hat sich zu dem fröhlichen, von Lust und Wein trunkenen Thiasos umgestaltet, mit dem er über die Berge und durch die Wälder jubelnd dahinzieht, siehe S. 84. Über die Verbindung des Dionysos mit den Musen siehe S. 82.

In diesem Sinne trägt der Gott den Thyrsos, einen langen Rohrstab mit aufgesetztem Pinienzapfen, häufig mit Epheu oder Weinlaub umwunden; das Rohr ist für den Weinbau im Süden, was im Norden der Pfahl ist. — Das Gefolge des Gottes und die Menschen bei heiteren Gelagen (Symposien) bekränzen sich ebenfalls mit Epheu und Weinlaub. Als Gott des Weines führt Dionysos die Beinamen Lyaios und Pausilypos, d. i. der Sorgenbrecher; als Psilax beflügelt er gewissermaßen den Geist und wird daher auch selbst zuweilen mit Schwingen an den Schläfen dargestellt. Sein Beiname Euergetes, der Wohlthäter, weist auf das herrliche Geschenk hin, mit dem er die Menschen erfreut; und als Gott der jubelnden Lust heißt er Bromios, der Lärmende, und Methe, d. i. die Trunkenheit, ist seine Genossin.

II. Der Geburtsmythus des Dionysos knüpft an Theben an; seine Kindheit verlebt er in dem fernen Nysa; die Einführung des Weines bringt ihn nach Griechenland zurück, wo er besonders in Aetolien und Attika freudig empfangen wird.



Semele ist die Tochter des thebanischen Königs Kadmos und der Harmonia. Zeus liebt sie und vereinigt sich mit ihr als schöner Jüngling. Aber die eifersüchtige Hera nimmt die Gestalt der Amme Semeles an und überredet die Arglose, von Zeus zu erbitten, er solle ihr in seiner göttlichen Herrlichkeit erscheinen. Semele äußert den verhängnisvollen Wunsch, und Zeus, der die Erfüllung im voraus zugeschworen hat, ist gezwungen, nachzugeben. Die Flammen, die von ihm ausgehen, verzehren das sterbliche Weib; und unter Flammen, aber von kühlendem Epheu umrankt, wird das zarte Kind geboren, das der göttliche Vater, bis es lebensfähig wird, in seinen Schenkel verschließt, vergl. Ovid, Met. III, 253 ff. Aus dem Schenkel des Zeus geht Dionysos zum zweiten Mal hervor und wird auf Befehl des Zeus von Hermes nach Nysa gebracht, das sich die Griechen später fern im Osten gelegen dachten. Hier nähren ihn die „Regennymphen", die Hyaden, die zum Danke dafür an den Himmel versetzt werden; auch die Nysäischen Nymphen (und Semeles Schwester Ino, vergl. S. 94) werden als seine Ammen und Pflegerinnen, Silen als sein Wärter, die Satyrn als seine Gespielen genannt und dargestellt. In Nysa pflanzt Dionysos auch den ersten Weinstock und zieht dann in der Blüte der Jugend mit seinem Gefolge aus, um seinen Kult unter den Menschen zu verbreiten.

In Ätolien bewirtet den Gott Oineus, d. i. der Weinmann; seine Tochter Deianeira, die Stammmutter der Herakliden, wird auch Tochter des Dionysos genannt. — In Attika kehrt Dionysos bei Ikarios und dessen Tochter Erigone ein; schöne Reliefs, z. B. im Louvre und im Britischen Museum, zeigen diese Einkehr des Gottes. Den beiden Gastgebern, bei denen er gerastet, schenkt Dionysos die Weinrebe.

Aber nicht an allen Orten heißt man den Gott willkommen. Man wagt, ihn zu verspotten, und widersetzt sich seiner Herrschaft, und dann kämpft Dionysos mit seiner furchtbarsten Waffe, dem Wahnsinn. So erzählte man in Thrakien, Orchomenos, Theben, Argos und auf Naxos; doch ist diese Insel dem Gotte besonders teuer; denn hier hat er die schöne Ariadne zu seiner Gattin erhoben.

Vor dem thrakischen König Lykurgos muß Dionysos sogar in das Meer fliehen, wo Thetis ihn bei sich aufnimmt; das Ende des Frevlers wird verschieden erzählt, vergl. Homer, Il. VI, 130 ff. Aischylos hatte den Mythus in einer Tetralogie behandelt. — In Orchomenos weigern sich die Minyaden, die drei Töchter des Königs Minyas, an den Orgien des Gottes teilzunehmen, und

werden deshalb in Vögel (Fledermäuse) verwandelt; vergl. Ovid, Met. IV, 389 ff. Ähnliches wird von den Proitiden in Argos berichtet, siehe S. 115. — In Theben sucht Pentheus, der Sohn der Kadmostochter Agaue, die Einführung des neuen Kultes zu verhindern, spottet über den jungen Gott und belauscht auf dem Berge Kithairon die geheime Feier der Frauen. Aber Dionysos treibt die Bakchen zum Wahnsinn; die eigene Mutter hält Pentheus für ein wildes Tier, und die Rasenden zerreißen ihn, vergl. Ovid, Met. III, 511 ff.; die Sage bildet den Inhalt der Bakchen des Euripides. — Auf der Insel Naxos wird der herrliche Götterjüngling von tyrrhenischen Seeräubern gefangen. Er folgt ihnen aufs Schiff; aber während der Fahrt wird es ganz von Epheu umrankt, Tiger und Panther umgeben den Gott, und die Räuber stürzen sich, von Wahnsinn erfaßt, ins Meer und werden in Delphine verwandelt; vergl. Ovid, Met. III, 582 ff. Der Fries vom Lysikrates-Denkmal in Athen stellt diesen Vorgang in köstlicher Weise dar, vergl. K. d. A. S. 123.

Zahlreiche pompejanische Wandbilder zeigen Dionysos, wie er, von seinem Gefolge umgeben, der schlummernden, von Theseus auf der Insel Naxos verlassenen Ariadne naht, siehe S. 143. Auf Sarkophagreliefs ist sie häufig im Zuge ihres Gatten. Zeus hat sie unsterblich gemacht; eine Krone, welche die Götter ihr bei der Vermählung geschenkt haben, ist als Sternbild an den Himmel versetzt worden. Ihre Kinder sind Euanthes, Oinopion und Staphylos, Namen, die sämtlich auf den Wein hindeuten.

Die Züge des Dionysos, die der Verbreitung des Weines gelten, sind schließlich zu wahren Eroberungszügen geworden. Besonders seit Alexander d. Gr. wird der Gott als Eroberer und Besieger Indiens gefeiert, als kriegerischer und triumphierender Gott. Der Dichter Nonnos hat noch im 5. Jahrhundert n. Chr. diesen indischen Feldzug des Dionysos in einem großen Epos, den Dionysiaka, behandelt.

Nach diesen glänzenden Thaten wird Dionysos mit Ariadne in den Olymp erhoben. Zuvor aber dringt er noch in die Unterwelt ein und führt seine Mutter Semele aus dem Totenreiche mit sich zu den Unsterblichen empor, in deren Kreise sie, von nun an Thyone genannt, an der Seite ihres Sohnes weilt.

Der Kult des Dionysos hat sich über die ganze griechische Welt verbreitet und ist in Athen zur Quelle der edelsten und erhabensten Dichtgattung geworden, der dramatischen Poesie. Aus einfachen Anfängen, einer ländlichen Feier und

dem mit ihr verbundenen Festgesang entstand seit dem Ende des 6. Jahrhunderts die Tragödie und entwickelte sich im 5. Jahrhundert in der kunstliebenden Stadt zur herrlichsten Blüte. In dieser Zeit ist der Gott auch in enge Beziehung zu den Musen getreten. Über die Eleusinischen Mysterien siehe S. 89.

Die Hauptfeste des Dionysos in Athen waren: die kleinen Dionysien, ein ländliches Fest nach der Weinernte, verbunden mit Ziegenopfern und unter ausgelassenem Jubel gefeiert. Gewissermaßen als städtische Nachfeier sind die Lenäen zu betrachten, die ebenfalls noch im Winter abgehalten wurden. Im Februar folgte das dreitägige Fest der Anthesterien, mit denen man die Rückkehr des Gottes begrüßte; am ersten Tage wurden die Fässer mit dem geernteten Weine angezapft, und daher hieß dieser Tag Pithoigia; am zweiten Tage, den Choen, führte man das Bild des erlösenden D. Eleuthereus in der Stadt umher, bekränzte die Kinder und nahm mit voller Lust an Schmäusen und Trinkgelagen teil; der dritte Tag, die Chytren, sah das Totenopfer, das den an diesen Tagen umgehenden Seelen der Verstorbenen dargebracht wurde. Im Frühling selbst endlich feierte man das glänzendste Fest, die großen oder städtischen Dionysien, mit prachtvollen Festzügen, Gesang des Dithyrambos und theatralischen Aufführungen, welche in der Blütezeit Komödien, Tragödien und Satyrspiele umfaßten.

Die Muse der tragischen Dichtkunst ist Melpomene, vergl. S. 27; Dionysos heißt auch selbst Melpomenos und, wie Apollon, Musagetes.

III. Die Darstellung des Dionysos in der bildenden Kunst hat dieselbe Umwandlung erfahren, wie die des Apollon, Hermes und anderer Götter. In der älteren Zeit bärtig, wird er seit dem 5. Jahrhundert häufiger jugendlich gebildet; doch hat sich die ältere Bildung neben der jüngeren erhalten. Als reifer Mann wird er gewöhnlich mit mächtigen Körperformen und voll bekleidet dargestellt; und diese Statuen sind die eigentlichen Kultbilder gewesen. Als blühendschöner, zuweilen fast weichlicher Jüngling ist er zunächst ebenfalls bekleidet, in der hellenistischen Zeit nackt. Sein Gesicht trägt den Ausdruck bald der feurigsten Begeisterung, bald eines schwärmerischen Sinnens, zuweilen einer gewissen Schwer-

mut. Seine Abzeichen sind der Epheukranz, Nebris und Pantherfell, Thyrsos, Becher und unter den Tieren der Panther; in Vasenbildern und Reliefs reitet er häufig auf dem Maultier oder fährt mit Ariadne auf einem Wagen.

Das bekannteste Beispiel des bärtigen Dionysos ist die Statue im Vatikan mit der Aufschrift Sardanapallos; von edelster Schönheit ist die Bronzebüste in Neapel. — Der jugendliche Dionysos trägt fast immer langes Haar, zuweilen weiblich geordnet, wie an dem schönen Kopf im Kapitol, den man früher auf Ariadne deutete. Voll glühender Begeisterung ist der Kopf in Leyden (Fig. 35). Von den zahlreichen Statuen möge Fig. 36, eine Gruppe im Britischen Museum, die Erscheinung des jugendlichen Gottes veranschaulichen; die Gestalt, auf welcher der linke Arm ruht, ist wohl eine (weibliche) Personifikation der Wein-

Fig. 35. Dionysoskopf, Leyden. Fig. 36. Dionysos und Ampelos, London.

rebe, nicht Ampelos (siehe S. 85). In anderen Darstellungen stützt sich Dionysos auf Eros oder einen Satyr. Anmutig sind die Statuen des Silen mit dem Dionysoskinde (Louvre; Vatikan) und des Satyrn mit dem Dionysosknaben auf der Schulter (Villa Albani; Neapel). Über Hermes mit dem Dionysoskinde vergl. S. 75. Auf einem der schönsten etrurischen Spiegel sind Semele und Dionysos in inniger Umarmung dargestellt.

B. Der bakchische Thiasos.

Der Thiasos, d. i. der Schwarm des Dionysos, umfaßt außer den Mänaden die Satyrn, den Silen, Pan (die Panisken und Paniskinnen, vergl. S. 74), Priap und die Kentauren.

Die Mänaden (vergl. S. 78) sind ursprünglich die Nymphen, dann auch die sterblichen Frauen und Mädchen, welche dem Gotte folgen. Sie erfreuen ihn durch Tänze und Gesänge; sie feiern seine Orgien mit dem schallenden Jubelrufe Euoi (lat. Euhoe, Evoe) und stürmen in rasender Begeisterung dahin, mit flatternden Haaren und gelöster Kleidung, mit Epheu bekränzt, mit der Nebris gegürtet, Handpauken, Fackeln, Flöten, Thyrsosstäbe oder die zerrissenen Opfertiere in den Händen haltend.

So bildete Skopas seine berühmte rasende Bakchantin, ein Meisterwerk, dessen Einfluß auf die bildende Kunst noch in schönen Reliefs zu erkennen ist, vergl. K. d. A. S. 114. Statuen tanzender Mänaden befinden sich z. B. in Villa Albani, im Louvre, in Berlin. Auf Vasenbildern und in Wandgemälden, sowie auf den zahlreichen Sarkophagen, welche den Zug des Dionysos darstellen, sind die Bakchantinnen immer in seiner Begleitung, bald mit den Satyrn befreundet, bald ihre Zudringlichkeiten abwehrend, immer zum Dienste des Gottes bereit.

Die Satyrn, die nichtsnutzigen und leichtfertigen, wie Hesiod sie nennt, sind niedere Gottheiten des Bergwaldes. Man dachte sie sich in menschlicher Gestalt, aber mit großem Pferdeschweif, Spitzohren, struppigem Haar und tierisch gebildetem, stumpfnäsigem Gesicht. Die ältere Kunst stellt sie bärtig dar, lüsterne Gesellen, die die Nymphen rauben und sich selbst an Göttinnen zu vergreifen wagen. Seit Praxiteles bildete man sie jugendlich, bald tanzend, bald träumerisch

ruhend, im Weinrausch schlafend oder ihren Gott bedienend und mit Bakchantinnen gruppiert; der lange Schwanz wird zu einem Ziegenschwänzchen; die Körperformen sind bald kräftiger, wie es für die an der Jagd und am Herumstreifen sich ergötzenden Burschen sich schickt, bald weichlicher, fleischig, vom Genuß des Weins erschlafft; das Tierische in der Gesichtsbildung wird nur noch mäßig angedeutet. Die Kunst kennt auch weibliche Satyrn und Satyrkinder. — Der schönste unter den Satyrn ist Ampelos, der Liebling des Dionysos.

Die ältere Bildung der bärtigen Satyrn zeigt noch der in Nachbildungen erhaltene Marsyas des Myron, vergl. K. d. A. S. 96. Auf Münzen und in Vasenbildern erscheinen die bärtigen Satyrn häufig als freche, rohe Gesellen.

Praxiteles bildete mehrere Satyrstatuen, vergl. K. d. A. S. 118. Als Nachbildungen darf man den in zahlreichen Beispielen erhaltenen ruhenden Satyr (am schönsten der Torso im Louvre) und den einschenkenden Satyr (Dresden) betrachten. Vom Wein überwältigt ist der berühmte schlafende Satyr in München, der sogen. Barberinische Faun; betrunken sind auch der tanzende Satyr aus der Casa del Fauno in Pompei, Bronze, Neapel, und der Satyr mit dem Weinschlauch, ebenda; in süßen Schlummer gesunken ist er in einer dritten Bronzestatue in Neapel. Satyrknaben mit Flöten besitzt der Louvre. Eine Doppelherme von Satyr und Satyra aus Bronze befindet sich ebenfalls in Neapel.

Der schöne Ampelos (d. i. der Weinstock) verliert durch einen Unglücksfall das Leben und wird in die Weinrebe verwandelt. Über eine Gruppe, die man auf Dionysos und Ampelos gedeutet hat, vergl. S. 83.

Silen (Seilenos, lat. Silenus) ist eine männliche Quellgottheit; seine Heimat ist Kleinasien (Phrygien), wo er als Vater des Marsyas galt. In Griechenland nannte man ihn den ältesten Satyr und Pfleger des Dionysos. Wie der große Pan zu einer ganzen Schar von Panen vervielfältigt wurde, so geschah es auch mit Silen. Auch in der bildenden Kunst sind die Silene häufig kaum von den älteren Satyrn zu unterscheiden.

So ist es z. B. fraglich, ob die oben erwähnte schöne Gruppe des Silen mit dem Dionysoskinde nicht vielmehr einen älteren Satyr darstellt, vergl. S. 84. In anderen Darstellungen erscheint



Silen gewöhnlich als glatzköpfiger, dickwanstiger Alter, der immer den Weinschlauch bei sich führt und sich nur mühsam auf den Füßen oder auf seinem Eselchen aufrecht hält, bald von den Satyrn gestützt, bald geneckt, ein drolliger Bacchusdiener, der aus dem Weinrausch nicht herauskommt. So zeigen ihn die zahlreichen Darstellungen des Thiasos; beliebt waren Statuen des Silen mit dem Schlauch als Brunnenfiguren.

Fast widerlich ist die Gestalt des Papposilen, ganz zottig, roh und vom vielen Trinken aufgeschwemmt.

Auch Marsyas heißt bald Satyr, bald Silen und Sohn jenes Seilenos, den König Midas fängt, indem er Wein in seine Quelle gießt und den Berauschten vor sich bringen läßt, um mancherlei geheime Dinge von ihm zu erfragen; dann sendet er ihn seinem göttlichen Pflegesohn, dem Dionysos, unverletzt zurück, und dieser gewährt dem Midas dafür jenes verhängnisvolle Geschenk, vergl. S. 48. Der Sohn dieses Silen ist Marsyas, der die von Athene weggeworfenen Flöten aufnimmt und mit Apollon einen Wettkampf einzugehen wagt, vergl. S. 48. Wie Pan den Daphnis auf der Syrinx blasen lehrt, so unterrichtet Marsyas den schönen Olympos im Flötenblasen; eine berühmte statuarische Doppelgruppe, die uns aus kampanischen Wandbildern bekannt ist, stellte Cheiron mit Achilleus und Marsyas mit Olympos als Gegenstücke dar.

Priapos wird gewöhnlich Sohn des Dionysos (und der Aphrodite) genannt. Die Heimat seines Kultes, der sich über Griechenland nach Italien verbreitet hat, ist die südliche Küste des Hellesponts mit der Stadt Lampsakos. Er ist ein Gott der tierischen und ländlichen Fruchtbarkeit; sein rohes, kunstloses Bild stand als Sinnbild der schöpferischen Naturkraft und zugleich als Vogelscheuche in den Gärten und Weinpflanzungen.

Die Kentauren, Söhne der Wolke (Nephele) und des Ixion, sind Dämonen der thessalischen und arkadischen Waldgebirge, von denen sie sich als Gießbäche verwüstend ins Thal stürzen. Man dachte sie sich in Mischgestalt, aus menschlichem Oberkörper und einem Roßleib zusammengefügt, gewaltige in flatternde Felle gehüllte Ungeheuer mit Spitzohren und struppigem Haar. Mit Ausnahme des weisen Cheiron und des gastlichen Pholos sind sie in der älteren Sage wilde Räuber, Gegner des Herakles und der Lapithen. Ihre schon in diesen Mythen hervortretende Zechlust und

sinnliche Gier bewirkt in der jüngeren Sage und vorzüglich in der Kunst ihre Verbindung mit Eros und Dionysos; zugleich mit dieser Umwandlung werden von den Künstlern nun auch jugendlich schöne, ja sogar weibliche Kentauren und Kentaurenkinder gebildet. In Darstellungen des Thiasos sind sie mit Mänaden und Satyrn gruppiert oder paarweis vor den Wagen des Gottes geschirrt; häufig kämpfen sie mit Baumstämmen oder Felsblöcken gegen Löwen und andere Tiere der Wildnis.

Die ältesten Kentaurendarstellungen sind noch sehr unorganisch, indem nur der Hinterleib eines Pferdes an den im übrigen ganz menschlich gestalteten Körper angesetzt ist. Die seit dem 5. Jahrhundert v. Chr. allgemeine Bildung, die den menschlichen Oberkörper aus dem Bug des Roßleibes hervorwachsen läßt, scheint von attischen Künstlern ersonnen zu sein. — Der berühmte Zeuxis malte eine ganze Kentaurenfamilie, vergl. K. d. A. S. 155; eine Kentaurin mit ihrem Kindchen an der Brust zeigt eine Gemme in Florenz.
Von Eros bezwungen sind die beiden als Gegenstücke geschaffenen Statuen, deren berühmteste Wiederholungen die von Aristeas und Papias gearbeiteten Kentauren im Kapitol sind, ein älterer, der sich dem kleinen Liebesgott nur unlustig fügt, während der jüngere Kentaur die süße Last freudig trägt, vergl. K. d. A. S. 142.

C. Demeter und Persephone-Kore.

Demeter, lat. Ceres, die Tochter des Kronos und der Rhea, und ihre und des Zeus Tochter Persephone (lat. Proserpina; bei den Athenern auch Kore, d. i. das Mädchen, genannt) sind im attischen Kult von Eleusis so innig verbunden, daß sie ganz allgemein die beiden Göttinnen, auch die großen Göttinnen, die Heiligen oder Herrinnen (Despoinai) heißen.

I. Demeter ist die Mutter Erde, die Saatgöttin; sie heißt auch D. Chthonia. Ährenbüschel und Mohn sind der Schmuck ihres blonden Haares. Sie segnet das Ackerfeld von der Aussaat bis zur Ernte. Und da der Ackerbau die Grundlage aller menschlichen Ordnung und Gesittung bildet, so ist Demeter zugleich Thesmophoros, d. i. die Begründerin und Schutzgöttin der heiligen Satzungen, auf denen die menschliche Gesellschaft beruht, vor allem der Ehe und der Kinderpflege.

Im Mythus wird Demeter selbst zur Kinderpflegerin und Amme. Das Fest der Thesmophorien wurde ihr in Athen nur von verheirateten Frauen gefeiert; Männer und Mädchen waren davon ausgeschlossen.

Die Wirksamkeit aller chthonischen Gottheiten ist aber nur nach der einen Seite hin eine segensreiche; anderseits ist sie auch eine geheimnisvolle, von der man Verderben und Tod fürchtet. Daher ist Demeter auch Erinys, d. i. die Grollende, und sie steht durch ihre Tochter Persephone in enger Beziehung zur Unterwelt und zum Totenreiche.

Schon der Wechsel des sommerlichen Lebens und der winterlichen Erstarrung in der Natur läßt auf eine in der Erde wirkende Kraft schließen, die nicht nur über Leben, sondern auch über Tod Gewalt hat. Nur ist bei Demeter und auch bei Dionysos die verderbliche Seite ihres Wesens im Kult von Eleusis mehr gemildert, als bei anderen chthonischen Gottheiten; die immer wieder siegreiche Gewalt der Göttin wird stärker betont, und an ihre Mysterien knüpft sich die tröstende Hoffnung auf eine Milderung des Loses, das dem Menschen nach dem Tode bevorsteht.

II. Die chthonische Bedeutung der Demeter tritt namentlich in dem Mythus vom Raube der Persephone durch Hades hervor. Er ist gewöhnlich in Sizilien lokalisiert. Nach der verschwundnen Tochter suchend, kommt Demeter nach Eleusis und verläßt den heiligen Ort erst, nachdem durch die Vermittlung des Zeus der Vertrag zu stande gekommen ist, nach welchem Persephone die eine Hälfte des Jahres auf der Oberwelt, die andere in der Unterwelt bei ihrem Gatten Hades weilen soll.

Im Mittelpunkte Siziliens lag inmitten reicher Fruchtfelder die Stadt Enna. Hier zeigte man noch in später Zeit den See Pergusa, an dessen blumigen Ufern die schöne Kore mit den Nymphen Blumen pflückte. Als aber das Mädchen eine Narzisse, die Blume des Todes, brach, da verschwand sie plötzlich: der unsichtbare Hades hat sie geraubt und in sein Totenreich hinabgeführt. — Zwei der berühmtesten Künstler, der Bildhauer Praxiteles und der Maler Nikomachos (vergl. K. d. A. S. 161), bildeten den Raub der Kore, der auch auf Vasenbildern und Sarkophagen häufig dargestellt ist.

Neun Tage lang irrt Demeter, nach der Tochter suchend, rastlos über die Erde, im Trauergewand, Tag und Nacht, mit Fackeln in

der Hand. Dann erfährt sie von Helios, wer der Räuber der Kore ist, und zieht sich nach Eleusis zurück, um fern von den seligen Göttern über die Entschwundene zu trauern. In Eleusis lächelt die Göttin zum ersten Male wieder über die Späße der Magd Jambe (oder Baubo), nimmt wieder Nahrung zu sich und tritt in den Dienst des Königs Keleos, dessen Sohn, den kleinen Triptolemos, sie wie ein Götterkind pflegt und nährt.

Während Demeter in Eleusis weilt, ist alles wüst und unfruchtbar; denn die „Mutter Erde" zürnt ja. Um sie zu versöhnen, befiehlt Zeus dem Hades, die geraubte Kore ihrer Mutter zurückzugeben; und nun erst kehrt Demeter nach dem Olymp zurück und segnet die Erde wieder mit ihren Gaben. Aber fortan gehört Persephone-Kore nicht nur ihrer Mutter, sondern auch ihrem Gatten Hades an; denn sie hat bereits in der Unterwelt von einem Granatapfel genossen, d. h. sie ist bereits die Gattin des Hades geworden (die Frucht der Granate und Quitte war in Athen ein Symbol der Eheschließung). Daher muß sie im Herbst wieder in das düstere Reich ihres Gatten hinabgehen; im Frühjahr aber geleiten Hermes und Hekate sie zur Oberwelt zurück, wo sie den Sommer hindurch bei ihrer Mutter weilt.

Auch nach der Rückkehr auf den Olymp ist Eleusis der Göttin teuer. Als ihr Pflegling Triptolemos zum Jüngling herangewachsen ist, entsendet sie ihn auf einem Drachenwagen, um auch anderen Völkern ihre Gabe zu übermitteln.

Auf zahlreichen Vasenbildern ist die Aussendung des Triptolemos dargestellt, in Gegenwart der Demeter, die dem auf einem geflügelten Wagen Sitzenden die Abschiedsspende reicht, der Kore, Hekate und anderer Gottheiten. Auf Münzen, Gemmen und Sarkophagreliefs steht der Jüngling gewöhnlich auf dem von Schlangen oder Drachen gezogenen Wagen und streut das Saatkorn der Demeter über die Erde aus. Von vorzüglicher Schönheit und feierlicher Stimmung ist das in Eleusis gefundene große Relief in Athen, welches, wohl noch im 5. Jahrhundert gearbeitet, Triptolemos stehend zwischen den beiden Göttinnen zeigt; die vor ihm stehende Demeter übergiebt ihm einige (gemalte) Ähren, Kore bekränzt ihn (Fig. 37 S. 90).

Vor allem aber ist Eleusis der heilige Mysterienort der Demeter, Kore und des Dionysos, der mit ihnen unter dem Namen Jakchos verehrt wurde. Die eleusinischen Mysterien, von deren Weihe nur die Verbrecher ausgeschlossen waren, gaben den Griechen eine trostreichere Vorstellung von dem Leben nach dem Tode.

Da die Mysterien ein Geheimkult waren und bis in die späteste Zeit ihr Ansehn bewahrten, so ist uns natürlich die eigentliche Lehre, die in Eleusis verkündet wurde, unbekannt. Nur so viel ist den Andeutungen der alten Schriftsteller mit Sicherheit zu entnehmen, daß die Eingeweihten (die Mysten) in der Unterwelt besondere Vergünstigungen erwarteten und daß es verschiedene Grade der Weihe gab, deren höchste auch von Fürsten nachgesucht wurde. — Die Priestergeschlechter der **Eumolpiden** und **Keryken** standen im Dienste der drei eleusinischen Gottheiten.



Fig. 37. Eleusinisches Relief.

Das Fest der Eleusinien war ein doppeltes: die **Kleinen Mysterien** im Beginn des Frühjahrs galten der Feier der Wiederkehr (Anodos) der Kore; die **Großen Mysterien** wurden im Herbst, zu der Zeit, wo Kore zur Unterwelt hinabstieg (die Kathodos der Kore) neun Tage lang gefeiert. Den Mittelpunkt des Festes bildete der feierliche Zug, in dem man am Abende des fünften Tages das myrtenbekränzte Bild des Jakchos bei Fackellicht auf der heiligen Straße nach Eleusis trug; daran schlossen sich geheimnisvolle Gebräuche, in denen die Mysten das Verschwinden der Kore, das Umherirren der Demeter und die Versöhnung der trauernden Mutter darstellten. Auch ein Wettkampf war mit dem Feste verbunden.

Von dem großen Mysterientempel in Eleusis, den der berühmte Baumeister Iktinos (vergl. K. d. A. S. 52) errichtete, sind nur noch die Grundbauten, Trümmer der Philonischen Vorhalle und der kleinen und großen Propyläen erhalten. Eine Gruppe der Demeter, Kore und des Jakchos im Demetertempel in Athen hatte Praxiteles gearbeitet.

Von den übrigen, nicht zahlreichen Mythen der Demeter sind noch diejenigen von Jasion und Erysichthon zu nennen.

Jasion, der erste Säemann, wird schon von Homer, Od. V, 125 ff. als ein Liebling der Demeter genannt, der deshalb von dem Blitze des Zeus getötet wird. Die Göttin ist von ihm Mutter des Plutos, d. i. des Reichtums, der von Eirene, dem Frieden, gepflegt wird, vergl. S. 26.

Die zweite Sage berichtet ausführlich Ovid, Met. VIII, 738 ff. Erysichthon, der Sohn des thessalischen Königs Triopas, frevelt gegen die Göttin, indem er die Bäume ihres heiligen Haines fällen läßt. Dafür bestraft ihn die Göttin mit entsetzlichem Heißhunger, den nichts zu stillen vermag, sodaß der Frevler endlich seine eigenen Gliedmaßen zerfleischt. Seine Tochter, von deren wunderbarer Verwandlungsgabe Ovid ebenfalls erzählt, heißt an anderer Stelle Mestra.

III. Demeter ist in der Kunst eine frauenhafte Erscheinung, voll Würde und Anmut. Sie ist immer voll bekleidet; häufig ist das Hinterhaupt durch den emporgezogenen Mantel verhüllt. Ihre Abzeichen sind Ähren und Mohn (die Blume, die im Getreide wächst); unter den Tieren das Schwein, auch der Ackerstier ist ihr heilig. — Kore ist auch in der Kunst die rechte Tochter der Demeter, ihr jugendliches Abbild. Sie trägt häufig den Granatapfel, vergl. S. 89. Mit der Mutter gemeinsam sind ihr die Fackeln und der Kalathos, d. i. ein Korb, der bei Demeter mit Ähren, bei Kore mit Blumen gefüllt ist.



Fig. 38. Demeter.
Wandbild aus Pompeji.

In den erhaltenen Bildwerken sehen wir Demeter entweder thronend oder stehend. Ihre schönste Statue ist die Demeter von Knidos im Britischen Museum, sitzend, das schöne Antlitz voll milder Güte und stiller Trauer. Eine Anzahl hervorragender Demeterdarstellungen findet sich in kampanischen Wandbildern, die wohl auf bedeutende Kunstwerke zurückgehen (Fig. 38).

§ 10. Poseidon und sein Reich.

A. Poseidon.[1]

I. Poseidon, lat. Neptunus, der zweite Sohn des Kronos und der Rhea, ist der gewaltige Herrscher des Meeres, das die Erde umschließt und in mächtiger Brandung erschüttert. Die schönen Nereiden, die Tritone und andere Ungeheuer der Tiefe sind sein und seiner Gattin Amphitrite Gefolge. Er ist segenbringend als Gott der Schiffahrt, furchtbar und verderblich als Erreger des Erdbebens. Das Abzeichen seiner Macht ist der Dreizack, sein heiliges Tier der Delphin und das Roß.

Der Dreizack, griech. Triaina, lat. Fuscina, ist ursprünglich wohl weiter nichts, als ein Werkzeug des Fischers; gewisse Fischgattungen werden ja nicht in Netzen gefangen, sondern vom Nachen aus gestochen. Mit seinem goldnen Dreizack, den die Kyklopen geschmiedet haben, wühlt Poseidon das Meer auf und zerreißt mit seinem Stoße die Felsen; das Thal Tempe hat er zwischen Olymp und Oita eingeklüftet, um dem Peneiosfluß eine Mündung zu schaffen. Die Erdbeben sind sein Werk. Er heißt Ennosigaios, d. i. der Erderschütterer, aber auch Gaiëochos, der Erdhalter; denn die Griechen dachten sich das Umschließen des Meeres zugleich als ein Stützen und Tragen; und daher verehrte man in Gegenden, die häufig von Erdbeben heimgesucht wurden, den P. Asphalios, den Sichernden.

Als Gott des Meeres und der Schiffahrt hatte er seine Tempel am Gestade, in Häfen und auf Vorgebirgen. In Sturmesnot flehte man zu ihm; denn er ist auch Herrscher über Aiolos und seine Winde. Er besänftigt das Meer und sendet günstigen Fahrwind. Er heißt daher der Retter, Soter. Nach einer siegreichen Seeschlacht errichtete man dem P. Tropaios ein Siegeszeichen.

Die Griechen verglichen die heranrollenden Wogen mit sich bäumenden Rossen. Daher erzählen die Mythen, Poseidon habe durch den Stoß seines Dreizacks auf dem Burgfelsen von Athen einen Salzquell (vergl. S. 41) oder ein Roß geschaffen: beides ist

gleichbedeutend. Als Schöpfer und Bändiger des Rosses — als solcher wurde er neben Athene verehrt — trägt er den Beinamen Hippios, d. i. der Gott der Rossezucht. Der geflügelte Pegasos ist sein und der Medusa Sproß. In dem arkadischen Mythus von der Demeter Erinys nimmt der Gott selbst Roßgestalt an. Wenn er seinen goldnen Wogenpalast verläßt, schirrt er vor seinen Wagen schnellfliegende Rosse. Seinen Lieblingen schenkt er wunderbare Gespanne. Mit seinen Festen sind ritterliche Spiele verbunden.

Das Reich des Poseidon erstreckt sich aber nicht nur über das Salzmeer, sondern auch über das Süßwasser, über alle quellende und rinnende Flut. Er ist daher auch ein Beförderer der Fruchtbarkeit und heißt Phytalmios, d. i. der Fruchtbarkeit Befördernde.

Als er die Liebe der schönen Danaide Amymone gewann, ließ er durch den Stoß seines Dreizacks einen herrlichen Quell emporspringen (vergl. S. 114). Er wurde an Quellen und Seen verehrt und Nymphagetes, Führer der Nymphen, genannt. Die Nymphen sind seine Geliebten; Söhne, die aus diesen Verbindungen entsprangen, werden in der griechischen Heldensage häufig genannt.

In Athen verehrte das Geschlecht der Phytaliden den Poseidon neben Demeter, mit welcher er eben nicht nur als der die Mutter Erde umschließende Gott, sondern auch als Phytalmios verbunden war.

II. Die ältesten erwähnten poseidonischen Kultstätten sind Aigai und Helike in Achaia. In Athen wurde er als erster Besitzer des Landes (vergl. S. 41) und Vater des Theseus (vergl. S. 140) verehrt. Sein Kult bildete den Mittelpunkt zweier Amphiktionien: der von Troizen-Kalauria im eigentlichen Griechenland und der panionischen in Kleinasien, welche auf dem Vorgebirge Mykale ihr gemeinsames Heiligtum besaß.

Aigai wird schon bei Homer, Il. XIII, 17 ff. genannt, in der schönen Schilderung, wie der Gott sein Gespann aus dem schimmernden Meerespalast hervorlenkt. Helike ging bei dem Erdbeben des Jahres 372 v. Chr. in einer Flutwelle unter.

Der Mythus von Theseus knüpft an Troizen an. In das heilige Asyl der kleinen Insel Kalauria flüchtete Demosthenes und starb daselbst 322 v. Chr.

Das berühmteste Heiligtum des Poseidon stand auf dem nach zwei Meeren hin geöffneten Isthmos von Korinth.

Hier wurden neben dem Gotte Ino-Leukothea und ihr Sohn Melikertes-Palaimon verehrt. Das große Fest der Isthmien wurde aller zwei Jahre gefeiert.

Der Mythus von Ino geht von Theben aus. Die Kadmostochter Ino ist die zweite Gemahlin des Athamas, siehe S. 148, und Mutter von Learchos und Melikertes. Da sie sich nach dem Tode ihrer Schwester Semele des verwaisten Dionysos annimmt, stürzt Hera sie und ihren Gatten in Wahnsinn; im Wahnsinn tötet Athamas den kleinen Learchos; Ino aber springt mit dem anderen Kinde von der Klippe Moluris ins Meer, in dem fortan beide als unsterbliche, dem Seefahrer freundlich gesinnte Wesen weilen, vergl. Ovid, Met. IV, 416 ff.; Homer, Od. V, 333 ff. Ino wurde als Leukothea, d. i. die weiße Göttin, verehrt und von den Römern ihrer Mater Matuta gleichgesetzt; Melikertes hatte als Palaimon am Isthmos ein eignes Heiligtum; die Künstler stellten ihn auf einem Delphin dar, die Römer setzten ihn ihrem Hafengott Portunus gleich.

Neue Ausgrabungen haben die Isthmischen Heiligtümer, besonders das Stadion, wieder freigelegt. Als Begründer der Festspiele wurde Theseus genannt; Siegespreis war früher ein Kreuz von Eppich, später ein Fichtenkranz. Sehr bedeutend war die mit dem Feste verbundene Messe.



Fig. 39. Poseidon.

III. Poseidon ist in der bildenden Kunst eine mächtige Gestalt, kraftvoll und trotzig, mit breiter Brust und Zeus-ähnlichem Kopf; doch ist sein Bart- und Haupthaar, das von den Dichtern bläulichschwarz genannt wird, wirrer; dem Ausdruck seines Gesichts fehlt die milde und zugleich majestätische Ruhe des Zeus, die ganze Erscheinung des Gottes ist eine weniger edle, eine rauhere, ein Bild der gewaltigsten männlichen Reife, aber keineswegs geistiger Überlegenheit. In der Blütezeit wird er entweder nackt oder mit dem Himation dargestellt; seine Abzeichen sind der Dreizack und der Delphin oder der Thunfisch, zuweilen auch ein Fichtenkranz.

Von der älteren Kunst wird er auch voll bekleidet und schreitend gebildet, den Dreizack zum Stoße gezückt. Gewöhnlich wird er stehend dargestellt, auf den Dreizack gestützt, die andere Hand in die Hüfte gestemmt, häufig den einen Fuß hoch aufgesetzt, in die Ferne blickend, in einer auch jetzt noch bei den Matrosen beliebten Stellung (Fig. 39); so zeigen ihn Statuen im Vatikan und in Dresden. — Zuweilen, wie an einem Kopfe im Vatikan, tragen die Züge des Gottes schon die Zeichen des nahenden Alters.

B. Nereïden und Tritone.

Die Nereïde Amphitrite ist die Gemahlin des Poseidon und Genossin seiner Macht. Die Schiffer beteten zu ihr, ihrem Gatten und den Nereïden; denn auch die schönen Nereïden und ihr Vater, der kluge und gute Nereus (vergl. S. 13), galten als freundliche, den Seefahrer schützende Wesen. Die Kunst bildete sie als junge, leicht bekleidete Mädchen, die von Seeungeheuern durch die Fluten getragen werden.

Poseidon entführte die schöne Amphitrite, als sie sich mit ihren Schwestern auf der Insel Naxos am Reigentanz erfreute; als einen Raub stellen auch Vasenbilder diese Szene dar. Ein anderer Mythus erzählt, daß Amphitrite der Liebeswerbung des Poseidon auswich und sich zu Atlas flüchtete; aber der Delphin fand ihren Zufluchtsort, und nun folgte sie dem mächtigen Gott als Gattin. Als Meereskönigin wird sie an der Seite des Poseidon auf seinem Viergespann dargestellt, neben dem ihr Sohn Triton in den Wellen schwimmt. In dem herrlichen Relief in München mit dem Hochzeitszuge des Poseidon und der Amphitrite sitzt sie bräutlich verschleiert zur Rechten ihres Gatten, umschwärmt von den Nereiden und Tritonen (Fig. 40). Andere Bildwerke stellen weniger die Meereskönigin, als die am Spiel in den Wogen sich ergötzende Nereide dar und zeigen Amphitrite mit ihren schönen Schwestern auf Delphinen oder Seeungeheuern. Statuen von Nereiden auf Seepferden befinden sich im Vatikan und in Neapel; sehr häufig sind die sogen. Nereiden-Sarkophage, auf denen sie die Waffen des Achilleus tragen, s. S. 178.

Neben Nereus werden noch zwei kluge und freundliche Meergreise genannt, Proteus und Glaukos Pontios. Beide besitzen die Gabe der Weissagung; jener treibt die Herden der Seetiere durch das Meer und vermag sich, wie alle Wassergottheiten, in mancherlei Verwandlungen zu hüllen; diesen dachte man sich in gleicher Gestalt, wie Triton.

Triton, der Sohn des Poseidon und der Amphitrite, weilt entweder in dem Palast seiner göttlichen Eltern, oder er lenkt, auf dem Muschelhorn blasend, sein Gespann durch das Meer hin, oder er taucht an den Küsten aus den Fluten empor, ein riesiges Ungeheuer, oberwärts menschlich gebildet, von den Hüften an abwärts mit Schuppen bedeckt und in einen doppelten Fischschwanz ausgehend. In derselben Gestalt dachte man sich die Tritone, wie neben Pan die Panisken und die Silene neben Silen; die Kunst bildete auch

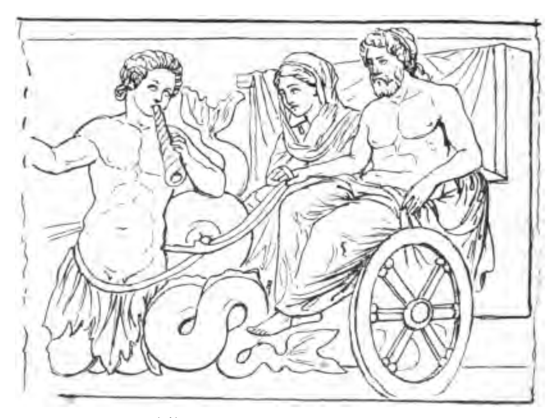


Fig. 40. Poseidon und Amphitrite. Relief in München.

weibliche Tritone. Sie belebten mit den Nymphen das Meer und bildeten das Gefolge des Poseidon, mit den Seepferden (Hippokampen), den Seekentauren und anderen Mischwesen, in denen Fisch und Säugetier, wie Stier, Widder, Drache und Panther, in wunderlich phantastischer Weise verschmolzen sind.

So ist Poseidon von einem ganzen Schwarm, ähnlich dem bakchischen Thiasos, umgeben. Von großem Einfluß auf die künstlerische Ausbildung dieser Wesen scheint Skopas gewesen zu sein, der in einer großen Gruppe die Überführung des Achilleus nach den Inseln der Seligen bildete, vergl. K. d. A. S. 114 f. und

f. S. 181. In den erhaltenen Darstellungen sind die Tritone entweder bärtig oder jugendlich; häufig erstrecken sich die Andeutungen ihrer halbtierischen Natur auch über Brust, Haar und Gesicht; ihre Züge zeigen zuweilen etwas wie Schwermut, wie sie derartigen Naturwesen in der griechischen Kunst eigen ist, so bei den Statuen im Vatikan und im Konservatorenpalast in Rom. Im Vatikan befindet sich auch eine schöne Gruppe: Triton eine Nereide raubend.

C. Die Flußgötter.

Auch die Flußgötter, die Söhne des Okeanos, genossen bei den Griechen eine wirkliche Verehrung als erfrischende und das Land befruchtende Gottheiten. In der Heroensage sind sie häufig die Geliebten der Nymphen und sterblicher Frauen, die Begründer blühender Heldengeschlechter, namentlich der mächtige Acheloos, Asopos und Alpheios. Ihre Gestalt ist entweder ganz menschlich oder gemischt, indem an den Hals eines Stierleibes ein Menschenkopf mit Stierhörnern und Stierohren angefügt wird; wie alle Wassergottheiten, können sie ihre Gestalt beliebig verwandeln.

Alpheios liebt die schöne Quellnymphe Arethusa. Da sie sich vor seiner Liebe ins Meer flüchtet, folgt er ihr durch die Flut bis auf die Insel Ortygia (Syrakus), wo die Nymphe, nun mit ihm vereinigt, als köstlicher Quell zu Tage tritt, vergl. Ovid, Met. V, 572 ff. Münzen von Syrakus zeigen den von Delphinen umgebenen Kopf der Arethusa

Ganz in Stiergestalt treten die Flußgötter bei den Dichtern auf. In der Mischgestalt von Stier und Mensch sind sie häufig auf Münzen und Vasen dargestellt. Die Kunst der Blütezeit bildete sie mit Vorliebe ganz in menschlicher Gestalt, indem nur noch das feuchte, von Wasser durchrieselte Haupt- und Barthaar und die weichen Körperformen auf ihre flüssige Natur hinweisen. Daß die liegenden Gestalten in den Giebeln des Parthenon (West) und des olympischen Zeustempels (Ost) Flußgötter darstellen, wird jetzt bezweifelt. Die schönste erhaltene Statue eines Flußgottes ist der Nil im Vatikan, vergl. K. d. A. S. 133; dasselbe Museum besitzt eine eigentümliche Herme mit Hörnern, Delphinen im Bart und Weintrauben im Haar, deren Deutung nicht sicher ist, die aber in den Kreis der Wassergottheiten gehört.

D. Die Nymphen.

Wo Feuchtigkeit und üppiger Pflanzenwuchs die Erde erfrischt und schmückt, da dachten sich die Griechen die Nymphen, d. i. junge Mädchen. Auch sie sind göttlicher Natur, heiter und freundlich und von reizender Schönheit, Jägerinnen der Artemis, Pflegerinnen der Götterkinder, Begleiterinnen des Dionysos und Genossinnen des Pan und der Satyrn. Bald sind sie spröd und der Liebe abhold, bald ergeben sie sich den Göttern und beglücken auch Sterbliche mit ihrer Liebe; doch kann diese auch verderblich werden; denn sie rächen sich an dem Treulosen (vergl. Daphnis, S. 74) und ziehen schöne Knaben in die Quellen (s. Hylas, S. 151); wenn ihre Neigung nicht erwidert wird, welken sie dahin, wie Echo.

Echo liebt den Narkissos, den Sohn des Flußgottes Kephissos. Aber der schöne Jüngling verschmäht sie, und sie verzehrt sich in Liebesgram; nur ihre Stimme, der Widerhall, lebt noch auf den Bergen und in den Wäldern fort. Der schöne Narkissos aber verliebt sich in sein eigenes Bild und schmachtet dahin, bis er in eine Blume verwandelt wird, vergl. Ovid, Met. III, 339 ff. Pompejanische Wandbilder zeigen häufig den Narkissos, wie er in einem Quell sich spiegelt.

Gewöhnlich unterschied man drei Gattungen von Nymphen: die Oreaden, d. i. die Bergnymphen, die Najaden, die Quellnymphen, und die Dryaden oder Hamadryaden, die Baumnymphen. Man verehrte sie in Grotten und kleinen Heiligtümern, die Nymphäen hießen. Die Kunst bildete sie als schöne, voll bekleidete Mädchen, mit Wassergefäßen in den Händen, dahinschreitend oder tanzend oder auf der Erde ruhend. Seit der hellenistischen Zeit stellte man sie leichter gekleidet dar.

Von den Dryaden erzählte man, daß die Dauer ihres Lebens mit dem Baume verknüpft war, in dem sie lebten; wenn er verdorrte oder gefällt wurde, mußten auch sie sterben.

In Athen wurden die Nymphen mit Pan verehrt. Attische Votivreliefs veranschaulichen uns ihre ältere Bildung. Auf Vasenbildern und Reliefs erscheinen sie häufig als Andeutung des Ortes, an dem die dargestellte Handlung sich abspielt. Schöne Statuen

sind die einer Nymphe, die ein Wasserbecken niedersetzt, z. B. eine Statue im Vatikan.

§ 11. Hades und sein Reich.

A. Hades.

I. Hades oder Aïdoneus, d. i. der Unsichtbare, oder Pluton, d. i. der Reichtum Spendende, latinisiert Pluto, lateinisch Dis Pater, der älteste Sohn des Kronos und der Rhea, und seine Gemahlin Persephone sind das Herrscherpaar der Unterwelt und des dunkeln Totenreiches. Sie thronen in ihrem Palaste, finster und furchtbar, abgeschlossen von dem Verkehre mit den seligen Göttern und den sterblichen Menschen, deren Gebete und Opfer bei ihnen nichts vermögen.

Der Gott ist selbst unsichtbar, wie sein Reich; er trägt eine Kappe oder einen Helm, die sogen. Kyneë, die ihren Träger unsichtbar macht. Als Abzeichen seiner königlichen Gewalt führt er das Scepter, zuweilen, jedoch nie auf Bildwerken, einen Zweizack. — Während andere Gottheiten Meilichios heißen, heißt Hades Ameilichos, der Unversöhnbare.

Und doch hatte auch Hades zahlreiche Kulte; nur galt seine Verehrung nicht dem schrecklichen Amt des Totenherrschers, sondern der wohlthätigen, segnenden Macht des chthonischen Gottes. In diesem Sinne heißt er Pluton und trägt als Spender des Reichtums das Füllhorn.

Besonders der eleusinische Kult war geeignet, die Vorstellung von dem finstern Todesgott zu mildern und ihn gleich Demeter und Persephone als Herrn über die in der Erde schlummernde Fruchtbarkeit zu verehren. Auch vermied man gern im Kult seinen eigentlichen Namen und rief ihn und seine Gemahlin unter anderen Namen an, mit denen man seinen mächtigen Schutz erflehte. Derartige Kultnamen sind Klymenos, der Erlauchte, und Zeus Chthonios und Eubuleus, der Wohlwollende; er heißt daher auch Polyonymos, der Vielnamige.

II. Als Todesgott wurde Hades nur in der elischen Stadt Pylos verehrt, wo sein Heiligtum einmal jährlich geöffnet und vom Priester betreten wurde. In den anderen Kultstätten verehrte man ihn als chthonischen Gott, häufig gemeinschaftlich mit Demeter Chthonia. Zahlreiche Heilig-

tümer des Pluton, Plutonien genannt, waren an solchen Stellen errichtet, wo man einen Eingang zur Unterwelt zu erkennen meinte, also an tiefen Höhlen und Schluchten. Man opferte ihm schwarze Lämmer; die Cypresse und Narzisse waren ihm heilig.



Fig. 41. Von der Unterweltsvase aus Ruvo.

Derartige Eingänge in die Unterwelt zeigte man in Kleinasien, Griechenland (am Acheron und Acherusischen See in Epeiros; auf dem Vorgebirge Tainaron; in Athen am Kolonos), Sizilien (bei Enna) und Unteritalien (in der Umgegend von Cumae beim Lacus Avernus).

III. Die bildliche Darstellung des Hades ist aus der des Zeus abgeleitet. Er wird in königlicher Gestalt dargestellt, bärtig, auf dem Throne sitzend, mit dem Scepter, neben ihm der dreiköpfige Kerberos; doch sind statuarische Darstellungen des Pluton selten. Auf Vasenbildern erscheint er zuweilen neben den chthonischen Gottheiten mit Scepter und Füllhorn.

Eine Statue des Hades steht in der Villa Borghese in Rom. — Archaische Reliefs aus Sparta stellen ein verstorbenes Ehepaar unter der Gestalt der beiden Unterweltsgottheiten dar, die männliche bärtig, mit einem Becher oder Granatapfel in der Hand, die weibliche verschleiert. Eine Anzahl Vasenbilder (die wichtigsten in München, Karlsruhe und Neapel) mit Darstellungen der Unterwelt zeigen Pluton stehend neben der thronenden Persephone (Fig. 41).

B. Die Erinyen.

I. Erinys und die Erinyen, lat. Furia, Furiae, sind die zürnenden, rächenden Göttinnen, die den Frevler verfolgen und zu ewiger Strafe in die Unterwelt hinabschleppen; sie weilen daher in der Umgebung von Hades und Persephone. Sie sind die Dienerinnen der Dike, d. i. der Gerechtigkeit; sie wachen über die Heilighaltung der Blutsbande und die Aufrechthaltung der sittlichen und natürlichen Gesetze überhaupt. Aber nur der Sünder und der von Hybris Verblendete hat sie zu fürchten; für den reinen Menschen sind sie nicht die Zürnenden, sondern die Wohlwollenden, die Eumeniden, welche das Land vor Schaden behüten und Segen spenden.

Den Erinyen bleibt nichts verborgen. Das vergossene Blut schreit zu ihnen. Wie die Jägerinnen das Wild, so spüren sie den Verbrecher auf; die Qual des bösen Gewissens und der Wahnsinn sind ihre Waffen, mit denen sie wie mit Giftschlangen den Mörder schrecken und gleichsam mit Geißelhieben quälen. Sie sind unerbittlich; nur Apollon, der reine Sühngott, vermag auch sie zu besänftigen und zu versöhnen, und wenn er den Mörder von seiner Schuld löst, dann werden sie auch für ihn aus Erinyen zu Eumeniden.

Sie rächen namentlich jede Verletzung der Kindespflicht gegen die Eltern, vor allem gegen die Mutter; doch strafen sie auch jedes andere Vergehen gegen die heiligen Satzungen, denen die Blutsverwandtschaft und die Ehe unterworfen ist. Sie lassen den

Meineidigen büßen; der Übermut wird von ihnen gebrochen, und selbst die ewigen Götter scheuen ihre strafende Gewalt.

Spätere Dichter nennen die Erinyen in der Dreizahl mit den Namen Tisiphone, Alekto und Megaira. Als Töchter der Nyx sind sie Schwestern der Nemesis und der Moiren, mit denen ihr Wesen überhaupt in mancher Beziehung verwandt ist.

II. Wie bei Hades, so tritt auch im Kult der Erinyen das Furchtbare und Gräßliche in ihrem Wesen zurück hinter ihrer segnenden und dem schuldlosen Menschen freundlichen Wirksamkeit. Man verehrte sie in Sikyon und Argos als Eumeniden, auf dem Kolonos bei Athen als Semnai, d. i. die Verehrungswürdigen.

Dieser Kult zu Kolonos ist besonders berühmt geworden durch den Mythus von Orestes und die erhaltene Trilogie des Aischylos, die Orestie, deren drittes Drama die Eumeniden sind.

III. Aischylos dachte sich die Erinyen als Greisinnen. Die Künstler bildeten sie jugendlich. Und auch in der Kunst sind die Eumeniden von den Erinyen zu scheiden; jene werden langbekleidet dargestellt, mit Blumen in der linken Hand, wie auf dem Eumenidenrelief von Argos, wo nur noch die von der gesenkten Rechten gehaltenen Schlangen an ihr entsetzliches Amt erinnern. Die Erinyen dagegen erscheinen zwar auch zuweilen langbekleidet, häufiger aber in kurzer Tracht, geflügelt, kleinere Schlangen im Haar, mit Fackeln oder Schlangen, einer Geißel oder Lanze auf den Frevler eindringend.

In dieser Gestalt sind sie in den Darstellungen von Orestes' Wahnsinn und auf den sogen. Unterweltsvasen gebildet, vergl. S. 100. Auf römischen Sarkophagen haben die Furien zuweilen auch kleine Schläfenflügel.

C. Hypnos und Thanatos.

Zu den unteren Göttern gehören auch Hypnos, lat. Somnus, der Schlaf, und Thanatos, lat. Mors, der Tod. Sie sind Söhne der Nyx und werden daher Brüder, ja sogar Zwillingsbrüder genannt; denn den Tod dachten sich die Griechen am liebsten als sanften Schlaf. Daher werden beide Brüder in der Kunst als schöne, geflügelte Jünglinge gebildet, Hypnos

mit Schläfenflügeln, mit einem Mohnstengel und dem Schlummerhorn in den Händen, aus dem er den Schlaf über die Menschen ausgießt; Thanatos mit Schulterflügeln, in der Hand die gesenkte Fackel, gleichsam trauernd über sein eigenes Amt.

Der Begleiter des Hypnos ist der Traumgott Morpheus.

Als Zwillingsbrüder waren Hypnos und Thanatos schon auf der Kypseloslade in den Armen der Nyx dargestellt, der eine weiß, der andere schwarz von Farbe, vergl. K. d. A. S. 89. Vasenbilder, die sogen. Memnonvasen, zeigen beide als geflügelte Jünglinge und einander so ähnlich, daß man sie nicht unterscheiden kann. In späteren Darstellungen (Praxiteles?) wird Hypnos in der oben erwähnten Weise gebildet, nackt, gleichsam geräuschlos über die Erde dahinschwebend, z. B. in Bronzestatuetten (Wien; Marmorkopf in Madrid; Bronzekopf im Britischen Museum). Auf römischen Sarkophagen, z. B. den Endymion-Sarkophagen, ist Hypnos häufig als bärtiger Alter dargestellt, bekleidet, schreitend oder sitzend oder selbst in Schlummer versunken, mit Flügelchen im Haar und Schmetterlingsflügeln am Rücken.

Als Darstellungen des Thanatos sind die sogen. Todesgenien auf römischen Sarkophagen aufzufassen; ihre Erscheinung ist der des Eros ähnlich, vergl. S. 66. Zweifelhaft ist es, ob die berühmte Gruppe von Ildefonso in Madrid ursprünglich Hypnos und Thanatos darstellte.

Entsprechend der Vielgestaltigkeit der Träume nahmen die Griechen eine ganze Schar von Träumen (Oneiroi) an. Eine Scheidung in trügerische und wahrhaftige Träume findet sich schon bei Homer, Od. XIX, 562 ff. Ovid, Met. XI, 633 ff. macht den Somnus zum Herrn dreier Traumgötter: des Morpheus, welcher nur in Menschengestalt erscheint, des Ikelos oder Phobetor, der die Gestalten von Tieren annimmt, und des Phantasos, der dem Schlummernden leblose Gegenstände vorzaubert. Über Traumorakel vergl. z. B. S. 59.

D. Die Unterwelt.

Unter der bewohnten Erde, und zwar in der gleichen Ausdehnung, in der über der Erdoberfläche der Himmel sich spannt, dachten sich die Griechen die Unterwelt, das Haus des Hades. Zahlreiche Schluchten und Höhlen führten hinab; der eigentliche Eingang lag indessen im fernen Westen, jenseit des Okeanos, wohin die Strahlen des Helios nicht



mehr drangen und wo das irdische Licht mit dem ewigen Dunkel der Unterwelt sich berührte; denn jenseit des Okeanos war alles in Nebel gehüllt, und dort wohnte nur noch fern im Norden das fabelhafte Volk der Kimmerier, das nie die Sonne erblickte, vergl. Homer, Od. XI, 14 ff.

Die Vorstellungen von der Unterwelt und dem Lose, das der Verstorbenen harrt, sind nicht immer dieselben gewesen. Der Volksglaube wurde gerade auf diesem Gebiete von der Phantasie der Dichter und Philosophen beeinflußt; und daraus erklären sich die verschiedenen, teilweis einander widersprechenden Andeutungen der alten Schriftsteller über die Lage des Totenreiches, die Zugänge zu ihm, das Totengericht, die Asphodeloswiese, das Elysion und den Tartaros. Die in diesem Abschnitt gegebene Darstellung schließt sich der gewöhnlichen, später auch von römischen Dichtern übernommenen Vorstellung an, vergl. z. B. Vergil, Aen. VI, 268 ff.

Die älteste Andeutung über die Gestalt, welche die Seelen, nachdem sie den Körper verlassen haben, annehmen, giebt Homer, Od. XXIV, 5 ff., wo die Seelen dem Hermes wie Fledermäuse schwirrend nachfolgen; der Dichter dachte sie sich also wohl als kleine, geflügelte Wesen, wie sie auch auf Vasenbildern dargestellt sind. Doch findet sich auch schon bei Homer, in der sogen. Nekyia Od. XI, 36 ff., die später allgemein verbreitete Vorstellung, nach welcher die Seele die Gestalt des Verstorbenen beibehält; der Dichter giebt ihnen als Aufenthalt die sogen. Asphodeloswiese, auf welcher die Eidola der Heroen und die zahllosen Scharen der gewöhnlichen Sterblichen ohne Unterschied weilen, Schattengestalten ohne Sprache und ohne Bewußtsein; beides erlangen sie erst wieder, nachdem sie von dem Blute der schwarzen Schafe, die Odysseus opfert, getrunken haben.

Nicht selten begegnet uns bei den Griechen ein wirklicher Gespensterglaube. An bestimmten Tagen sollten die Seelen das Totenreich verlassen und auf der Oberwelt umgehen, vergl. S. 57. Wie man das Los der Verstorbenen durch Opfer und Gebete mildern zu können meinte, so glaubte man anderseits auch, durch Opfer und Beschwörungen Gewalt über sie zu haben, sodaß sie auf der Oberwelt erscheinen müßten. Besonders in späteren Zeiten wurde dieser Glaube von Betrügern gemißbraucht.

Weit geöffnet ist das Thor des Hades, um die Scharen der von Hermes geführten Seelen zu empfangen. Welche Seele aber einmal eingegangen ist, der ist jede Rückkehr gegen den Willen des Hades verschlossen; denn das Totenreich hat seinen eigenen Pförtner, den Aiakos; am Thore liegt der

greuliche Kerberos, lat. Cerberus, und rings um die Unterwelt fließen schreckliche Ströme, die dunkle Styx, von welcher der Strom des Heulens, der Kokytos, lat. Cocytus, zu dem Wehestrom hinüberführt, dem Acheron, der mit seinem Nebenfluß Pyriphlegethon, dem Flammenstrom, in den Acherusischen See mündet und die Grenze der Unterwelt bildet. Und der Fährmann Charon fährt zwar alle Seelen, deren Körper des Begräbnisses teilhaftig geworden sind, gegen ein Fährgeld auf seinem Nachen über den Strom; aber er führt keine Seele zurück.

Ursprünglich wird Hades selbst als Pförtner der Unterwelt gedacht und deshalb mit dem Schlüssel in der Hand dargestellt. Dann ist dieses Amt auf Aiakos (s. S. 166) übergegangen, der auch unter den Totenrichtern genannt wird.

Der Höllenhund Kerberos läßt jeden ein, niemanden zurück. Man dachte sich ihn als riesiges, bissiges Ungeheuer in Hundegestalt, aber mit drei Köpfen und einem Schlangenschwanz. Zuweilen ist auch sein Leib von einer Schlange umwunden; so sehen wir ihn in Statuen, z. B. in der Villa Albani in Rom, oder neben Hades und auf den Unterweltsvasen unter den Fäusten des Herakles. Die Dichter nennen ihn auch hundertköpfig.

Die Namen der Unterweltsströme kennt schon Homer, Od. X, 513 ff. Bei der Styx schwören die Götter, vergl. S. 14; ihr schwarzes Wasser wird dann von Iris nach dem Olymp gebracht. — Der eigentliche Unterweltsstrom ist der Acheron, dessen Name daher gleichbedeutend ist mit der Unterwelt überhaupt. Bis an sein Ufer geleitet Hermes die Seelen und übergiebt sie hier dem Charon, dem alten, mürrischen Fährmann, der sie auf seinem Nachen über den Strom setzt; das Fährgeld, das ihm dafür gebührte — es war ein Obolos —, wurde dem Verstorbenen zwischen die Lippen gelegt. Reizende attische Thongefäße in der Lekythos genannten Form stellen den Hermes Psychopompos dar, wie er die tiefverschleierte Seele an den Nachen des Charon hinanführt.

Die Seelen, deren Körper unbeerdigt liegen geblieben ist, finden in der Unterwelt keine Ruhe, sondern irren klagend am Acheron umher. So bittet schon bei Homer Elpenor den Odysseus, ihn zu beerdigen. Aus diesem Glauben erklärt sich auch die peinliche Sorgfalt, mit welcher griechische Feldherrn nach der Schlacht die Gefallenen aufsuchen ließen, und die Empörung der Athener, als dies nach der Seeschlacht bei den Arginusen unterblieben war. In Sophokles' „Antigone“ trotzt das Mädchen dem Tode, um ihren Bruder mit Erde zu bedecken, s. später. Den auf der See Ver-

schollenen errichtete man wenigstens ein leeres Grabmal, ein sogen. Kenotaphion.

Nach dem Eintreten in die Unterwelt müssen sich die Seelen einem Totengerichte unterwerfen; der gerechte Minos, sein Bruder Rhadamanthys und der Pförtner Aiakos sind die Totenrichter. Von der Stätte des Gerichts führt ein Scheideweg weiter: die Seelen, die als rein befunden worden sind, trinken von dem Quell der Lethe und gehen ins Elysion ein, das auf den Inseln der Seligen liegt; die Sünder dagegen werden in den Tartaros hinabgestoßen, wo ewige Qualen ihrer harren.

Die drei Totenrichter sind auf den Unterweltsvasen neben dem Palaste des Hades dargestellt; auf der Neapler Vase steht an Stelle des Minos Triptolemos, der auch von Platon unter den Totenrichtern genannt wird.

Mit dem Wasser der Lethe trinken die Seelen Vergessenheit, damit ihre selige Ruhe nicht durch Erinnerungen an die Oberwelt und die trauernden Hinterbliebenen getrübt werde. Denn der Aufenthalt im Elysion ist voller Wonne und ungetrübter Freude, in ewigem Licht und in unvergänglichem Frühling. Dort weilen Kronos und die aus dem Tartaros gelösten Titanen, vergl. S. 14, und mit ihnen die schuldlosen und reinen Menschen; und darum hat der Tod auch für den frommen Griechen seine Schrecken verloren, ja, man sagte, daß die Götter ihren Lieblingen einen frühen Tod sendeten. — Man suchte diese Inseln der Seligen im fernen Westen. Sie und das auf ihnen liegende Elysion sind ursprünglich als Aufenthaltsort besonders Bevorzugter gedacht, s. Homer, Od. IV, 561 ff. Sie werden dann überhaupt zu einem Paradies, in das jeder reine Mensch den Zutritt erhält. So hoffte auch Sokrates, die vor ihm gestorbenen Weisen im Elysion anzutreffen; und die eleusinischen Mysten glaubten durch die Einführung in die Mysterien der beiden Göttinnen ein Anrecht auf das Elysion erlangt zu haben.

Im Tartaros dagegen herrscht ewiges Dunkel, und da büßen die Sünder, von den Erinyen gepeitscht, in ewigen, entsetzlichen Strafen. Da liegt der riesige Tityos, der sich an Leto zu vergreifen wagte; zwei Geier zerfleischen ihm die immer wieder nachwachsende Leber. Da ist der Lapithenkönig Ixion, der gegen Hera frevelte und die Gnade des Zeus verscherzte, mit den Gliedmaßen auf ein Rad gespannt, das sich in qualvoller Schnelligkeit mit dem Frevler dreht. Der greise Tantalos, erst ein Götterliebling, dann von Hybris verblendet, s. S. 119, büßt ebenfalls im Tartaros; er wird von einem Felsblock, der auf ihn herabzustürzen droht, in

ewiger Angst gehalten, oder, wie Homer erzählt, er muß verschmachten, ohne ein Ende seiner Qual zu finden, unter den herrlichsten Früchten, die seiner greifenden Hand ausweichen, und in dem köstlichsten Wasser stehend, das vor seinen lechzenden Lippen zurückfließt. Der listige Sisyphos, der selbst die Götter zu betrügen wagte, ist dazu verurteilt, einen gewaltigen Felsblock auf einen Berg hinaufzuwälzen, von dessen Gipfel seine Last immer wieder herabrollt. Die Danaïden endlich, die ihre Gatten ermordet haben, müssen ewig Wasser in ein Gefäß schöpfen, ohne es je füllen zu können; denn der Boden des Gefäßes ist durchlöchert, wie ein Sieb. Vergl. Homer, Od. XI, 576 ff., wo Tityos, Tantalos und Sisyphos genannt werden; auf den Unterweltsvasen sind die Danaiden mit ihren Wasserkrügen, Tantalos unter dem überhängenden Felsen und Sisyphos mit dem Felsblock abgebildet.

Dritter Teil.

Die Heroensage.

Der dritte Abschnitt der griechischen Mythologie umfaßt die Heroensage, die Erzählungen von den Heroen, ihrer Abstammung, ihren Kämpfen, ihrem Verkehr mit den oberen Gottheiten und den Wohlthaten und Leiden, die sie der Menschheit gebracht haben.

Das Wort Heros, das ursprünglich wohl weiter nichts bedeutet, als „Held", und das fast nur in dieser Bedeutung in der Ilias angewendet wird, ist später gleichbedeutend geworden mit „Halbgott". Es bezeichnet eine Zwischenstufe zwischen Göttern und Menschen: die Helden der Vorzeit, die durch göttliche Abstammung oder eigene Verdienste, gewöhnlich durch beides zugleich vor den übrigen Sterblichen ausgezeichnet und von denen nicht wenige nach dem Tode zu göttlichen Ehren erhoben worden sind. Daher giebt es auch einen eigenen Heroenkultus, einen wirklichen Glauben an derartige, meist als Beschützer kleinerer Gebiete gedachte und gleich den Göttern durch Opfer und Gebete verehrte Heroen. — Gattinnen und Töchter der Heroen, Frauen und Mädchen, die treibend und duldend in die Heldenkämpfe eingreifen und deren viele gleich den Nymphen des Umgangs der hohen Götter gewürdigt worden sind, heißen Heroïnen.

Über die Entstehung des Heroenglaubens ist auch S. 5 zu vergleichen. Die Ausbildung der Heroensage fällt in die Zeit, die eben danach als die heroische oder epische Zeit bezeichnet

wird. Seit dem 7. Jahrh. tritt mehr und mehr der Heroenkultus hervor und währt die ganze geschichtliche Zeit hindurch, in einigen Gegenden schwächer, in anderen stärker hervortretend. Spätere Grabinschriften nennen jeden Verstorbenen Heros; Grabdenkmäler, die sogen. Heroenreliefs, schon aus der Blütezeit der Kunst, stellen ihn in seliger Ruhe dar, zum Mahle gelagert, neben ihm das Roß — das Abzeichen des Heros —, vor ihm die Angehörigen, anbetend und spendend. Beispiele der Heroisierung aus geschichtlicher Zeit sind Harmodios und Aristogeiton in Athen, Lysandros bei den Joniern in Kleinasien, Alexandros d. Gr. und sein Liebling Hephaistion. Unter den römischen Kaisern ging die Heroisierung in die Apotheose über, die z. B. in dem Träger der Antonins-Säule im Vatikanischen Museum bildlich dargestellt ist.

Durch die Wanderungen der griechischen Stämme und die danach einsetzende Thätigkeit der epischen Künstler sind manche örtliche Heroen zu weiterer Bedeutung gelangt und viele ursprünglich getrennte Heroen zu größeren Sagenkreisen verbunden worden. Wir unterscheiden daher örtliche Sagen und Heldensagen.

§ 12. Die örtlichen Sagen.

A. Theben.

Den Mittelpunkt der beiden thebanischen Sagenkreise bilden Kadmos und das Brüderpaar Amphion und Zethos.

Kadmos, der Sohn des Agenor, Königs von Tyros (oder Sidon), verläßt seine Heimat, um die von Zeus entführte Schwester Europa zu suchen. Er gelangt, durch die Götter geleitet, nach Böotien, begründet in wunderbarer Weise das Geschlecht der Sparten und baut die Burg Kadmeia. Aus seiner Ehe mit Harmonia, der Tochter des Ares und der Aphrodite, entspringen vier Töchter und ein Sohn: Autonoë, Agaue, Ino und Semele und Polydoros, der Nachfolger in der Herrschaft über die Kadmeia, nachdem Kadmos und Harmonia das Land verlassen haben. Polydoros ist der Vater des Labdakos, dieser des Laïos und dieser des Oidipus; mit der Erzählung der Schicksale des Oidipus und seiner Nachkommen geht die örtliche Sage von Theben in die Heldensage über.

Zeus gewann die schöne Europa lieb, als er sie mit ihren Gespielinnen auf blumenreicher Wiese sah, vergl. Ovid, Met. II, 850 ff. Er nahte sich ihr unter der Gestalt eines Stieres, und als

das Mädchen sich im Scherz auf seinen Rücken niederließ, sprang der verwandelte Gott mit ihr ins Meer und trug sie durch die Wogen nach der Insel Kreta; ein Quell bei der Stadt Gortys und eine immergrüne Platane bezeichneten noch in späten Zeiten den Ort, wo der Gott und die sterbliche Jungfrau das Land betreten hatten. Europa wurde von Zeus Mutter des Minos, Rhadamanthys (und Sarpedon) und danach die Gattin des kretischen Königs Asterion; nach ihrem Tode wurde sie göttlich verehrt, und ein Erdteil erhielt von ihr den Namen.

Agenor sendete nach der entführten Tochter seine vier Söhne aus: Phoinix, Kilix und Thasos gelangen nur bis in die Gegenden, die nach ihnen genannt sein sollen; Kadmos wandert bis nach Griechenland, wo er einer Kuh begegnet, der er nach göttlichem Orakel folgt. An der Stelle, wo das Tier sich lagert, erbaut er unter dem Schutze der Athene die Kadmeia. Zuvor aber muß er erst noch einen Drachen töten, der den heiligen Quell des Ares bewacht und als Sohn des Gottes gilt. Er erlegt das Ungeheuer mit Hilfe der Athene und sät auf ihren Befehl die spitzen Drachenzähne in die Erde, und aus dieser Drachensaat erwächst das eherne Geschlecht der Sparten; durch einen Stein, den Kadmos unter sie wirft, zu blinder Wut gereizt, töten sie sich gegenseitig bis auf fünf; auf diese fünf Sparten führten die thebanischen Heroengeschlechter ihren Ursprung zurück.

Der Zorn des Ares wird besänftigt; ja, der Gott giebt dem Kadmos sogar seine Tochter, die schöne Harmonia, zur Ehe. An der Vermählung nehmen die Götter selbst teil, und Harmonia erhält von Kadmos ein kostbares Gewand und einen verhängnisvollen Schmuck, ein goldnes Halsband, an dessen Besitze gleichsam ein Fluch haftet, wie an dem Goldring der Nibelungen. — Es war ein berühmtes, aber unseliges Geschlecht, das damals begründet wurde: über Agaue, Ino und Semele vergl. S. 81, 94 u. 80; Autonoë aber war die Mutter des Aktaion, der die Göttin Artemis im Bad überraschte und, durch ihren Zorn in einen Hirsch verwandelt, von seinen Hunden zerrissen wurde, vergl. S. 53.

Nachdem Kadmos die Herrschaft über die Kadmeia seinem Sohne Polydoros übertragen hatte, wanderte er mit seiner Gattin nach Illyrien; dort leitete das Königsgeschlecht seine Abstammung von ihnen her; dort sollen endlich Kadmos und Harmonia in Schlangen verwandelt und ins Elysion entrückt worden sein. — Den späteren Griechen galt Kadmos als Träger einer Anzahl Erfindungen, die er aus dem fernen Osten mit sich brachte, namentlich der Schrift und des Bergbaues.

Die Ummauerung der Unterstadt Theben, welche die Burg der Kadmeia umschloß, wird auf Amphion und

Zethos zurückgeführt, Zwillingssöhne des Zeus und der Antiope, jener ein berühmter Sänger und Leierspieler, dieser ein rüstiger Jäger (Fig. 42). Während der Unmündigkeit des Laïos führt Amphion die Herrschaft über Theben. Er ist mit Niobe vermählt; der Untergang seiner Gattin und seines ganzen Geschlechtes bringt auch ihm den Tod. So erlangt das Haus des Kadmos die Königswürde in Theben zurück.



Fig. 42. Amphion und Zethos, Pal. Spada.

Antiope ist bei Homer Tochter des Flußgottes Asopos, bei späteren Schriftstellern, wie bei Euripides, der ihr Schicksal in einer Tragödie „Antiope" behandelte, Tochter des Nykteus, der mit seinem Bruder Lykos in Theben die Herrschaft für den jungen Kadmosenkel Labdakos führt. Von Zeus, der sie in Satyrgestalt überrascht, wird Antiope Mutter des Amphion und Zethos. Die Zwillinge werden auf dem Berge Kithairon ausgesetzt, von einem Hirten gefunden und erzogen. Antiope vermählt sich mit dem Könige Epopeus von Sikyon. Aber auch dahin folgt ihr der Haß ihres Oheims, des Lykos; er tötet ihren Gatten und führt sie selbst als Gefangene nach Theben zurück, wo sie unter den Verfolgungen seiner Gattin Dirke Unsägliches zu leiden hat, bis sie endlich auf den Kithairon flüchtet. Aber bei einer Bakchos-Feier erblickt Dirke dort die Verhaßte, läßt sie ergreifen und bestimmt sie einem entsetzlichen Tode: sie soll von einem Stier geschleift werden; und schon sind die eigenen Söhne, die ihre Mutter nicht kennen,

im Begriff, die Unglückliche zu binden, da enthüllt ihnen der alte Hirt ihre Herkunft, und nun fesseln die Brüder die Todfeindin ihrer Mutter an das wilde Tier; Dirke wird zu Tode geschleift, aus ihrem Blute entspringt ein Quell, der ihren Namen trägt. — Pompejanische Wandgemälde und die größte Marmorgruppe des Altertums, der sogen. Farnesische Stier in Neapel (Fig. 43), vergl. K. d. A. S. 131, stellen die Bestrafung der Dirke dar.



Fig. 43. Farnesischer Stier, Neapel.

Die beiden Brüder töten auch den Lykos und erbauen nun die Mauern von Theben, Zethos durch die Kraft seiner Arme, Amphion durch sein Saitenspiel, bei dessen berückenden Klängen Steine und Felsblöcke sich von selbst bewegen und zusammenfügen. In die neue Stadt führt Amphion die Niobe, die Tochter des sagenberühmten Tantalos (s. S. 119), als Gattin. Sie schenkt ihm sieben Söhne und sieben Töchter. Aber gerade der Stolz und der

Reichtum des Geschlechts bringen ihm den Untergang. In ihrem Mutterglück rühmt sich Niobe der vierzehn blühenden Kinder gegen Leto und stellt sie, die Sterblichen, über Apollon und Artemis, die unsterblichen, in ewigem Lichte strahlenden Kinder des Zeus. Leto erträgt nicht den Schimpf. Auf ihre Bitte greifen Apollon und Artemis nach den goldnen Waffen, und unter ihren unfehlbaren Geschossen sinkt an einem Tage das ganze Geschlecht in den Tod; auch der unglückliche Vater Amphion scheidet aus dem Leben und Niobe erstarrt in ihrem Schmerze zu Stein. Sie wird von den Göttern in ihre Heimat entrückt; dort glaubte man auf den Höhen des Sipylongebirges ihr Bild zu erkennen, das Bild einer sitzenden Frau mit trauernd geneigtem Haupt, von Wasser wie von Thränen immer feucht, vergl. Homer, Il. XXIV, 614 ff. Ovid, Met. VI, 146 ff. — Von den Bildwerken (Statuen, Reliefs, Vasenbilder), welche den tragischen Untergang der Niobiden darstellen, war schon im Altertum eine große, mindestens siebzehn Gestalten umfassende Gruppe berühmt; Praxiteles oder Skopas sollte ihr Meister sein; Nachbildungen besitzt das Museum der Uffizien in Florenz, vergl. K. d. A. S. 115 f. Auch das sagenberühmte Bild im Sipylongebirge glaubt man wiedergefunden zu haben; doch hat man es wohl eher in einem Naturspiel, als in einem Werk von Menschenhänden zu suchen.

B. Argos.

Auch Argos ist durch seine landschaftlichen Sagen mit dem fernen Osten verbunden, durch Io mit Ägypten, durch Perseus mit Kleinasien und durch die Pelopiden nochmals mit diesem Lande.

Der Stamm der älteren argivischen Heroen geht auf Inachos zurück, den Gott des Flusses, der die Landschaft durchströmt. Sein Sohn war Phoroneus, der erste Herrscher des Landes und Begründer des berühmten Heradienstes bei Argos, vergl. S. 31. Seine Tochter Io wurde von Zeus Mutter des Epaphos; dessen Söhne sind Danaos und Aigyptos, und die Nachkommen der beiden Brüder sind die Danaïden, fünfzig Mädchen, und die Aigyptiaden, fünfzig Söhne. Aus der Verbindung der Danaide Hypermnestra mit dem Aigyptiaden Lynkeus entspringt das berühmte Geschlecht der Persiden, dem auch Herakles angehört.

Jo ist die erste Priesterin der Hera in Argos. Da sie von Zeus geliebt wird, wird sie von der eifersüchtigen Hera in eine glänzendweiße Kuh verwandelt, oder, wie andere erzählen, Zeus

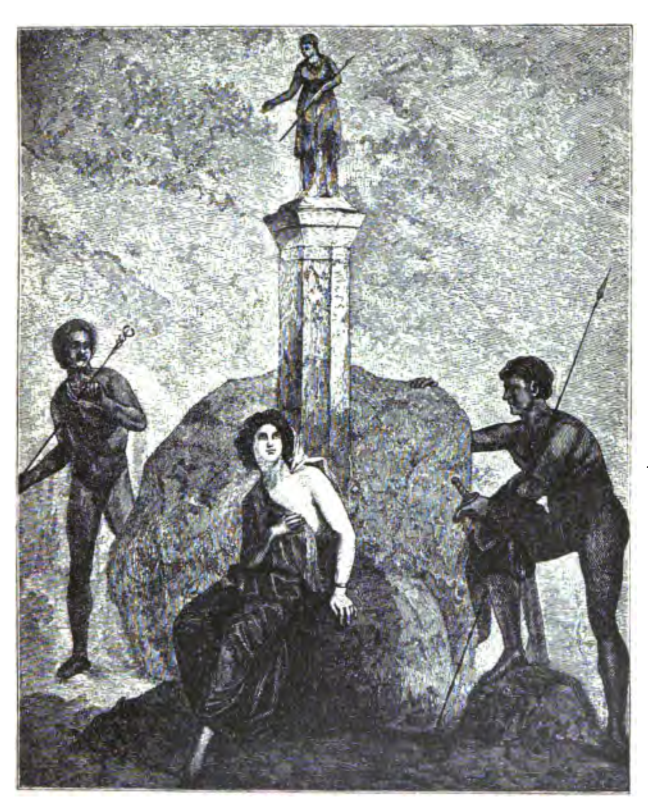


Fig. 44. Jo. Gemälde vom Palatin.

selbst verhängt diese Verwandlung über das schöne Mädchen, um es vor den Verfolgungen seiner Gattin zu schützen; doch weiß die Göttin die Verwandelte in ihre Gewalt zu bekommen und läßt sie von dem tausendäugigen Riesen Argos bewachen. Auf Befehl

des Zeus tötet Hermes das Ungeheuer durch List und Gewalt, indem er es einschläfert und ihm das Haupt abschlägt, eine That, die dem Gotte den Beinamen Argeiphontes gegeben haben soll (vergl. S. 70) und auf Vasenbildern und Wandgemälden, z. B. auf dem Palatin in Rom (Fig. 44; vergl. K. d. A. S. 160), bildlich dargestellt ist. Mit den tausend schimmernden Augen des Argos schmückt Hera die Schweiffedern ihres heiligen Vogels, des Pfaus; der verwandelten Io aber sendet sie eine neue Plage, den Wahnsinn und eine giftige Bremse, vor deren Stichen die Gequälte aus einem Lande in das andere flieht und die schmalen Meeresarme, die seitdem Bosporos, d. i. Rinderfurt, heißen, durchschwimmt, bis sie endlich am Kaukasos von dem gefesselten Prometheus getröstet wird und in Ägypten ihre menschliche Gestalt durch Zeus zurückerlangt. Ihr Sohn Epaphos wird Herrscher des Landes; seine Söhne, die Enkel der Io, sind Danaos und Aigyptos.

Zwischen den beiden Brüdern und ihren Nachkommen herrscht Feindschaft. Daher verlassen Danaos und die Danaïden das Nilthal und kehren auf einem Fünfzigruderer, dessen Bau Athene ihnen lehrt, nach der alten Heimat der Io, nach Argos, zurück. Hier folgt Danaos dem Könige Gelanor in der Herrschaft; die Ummauerung der Stadt und ihrer Burg Larisa wurde ihm zugeschrieben; er gab auch dem Volke der Danaer seinen Namen, vorher hießen sie Pelasger. — Die Danaïden wurden in ihrer Heimat als Quellnymphen verehrt, besonders Amymone, der man den herrlichen Quell Lerna verdankte. Als die Jungfrau nämlich in dem damals noch wasserarmen Lande nach einem Quell suchte, scheucht sie im Gebüsch einen Satyr auf; von ihm bedrängt, ruft sie Poseidon zu ihrer Hilfe. Der Gott erscheint, befreit sie von dem Satyr, und nachdem sie sich ihm in Liebe ergeben hat, läßt er durch einen Stoß seines Dreizacks jenen Quell aufspringen, der noch jetzt unweit des Meeresstrandes mächtig hervorbricht. Amymone ist von Poseidon Mutter des Nauplios, des Begründers der Stadt Nauplia; von seinen drei Söhnen nimmt der listige und erfindungsreiche Palamedes am Zuge gegen Troia teil.

Aber auch in Argos sind die Entflohenen vor ihren Verwandten noch nicht sicher. Die Aigyptiaden folgen ihnen und zwingen den Danaos, seine fünfzig Töchter mit ihnen zu vermählen. Danaos willigt ein, giebt aber seinen Töchtern den entsetzlichen Befehl, ihre jungen Gatten in der Brautnacht zu ermorden. Alle gehorchen bis auf die einzige Hypermnestra; sie allein schont ihren Gatten, den Lynkeus; sie allein bleibt von der furchtbaren Schuld und von der Strafe befreit, welche die Danaiden für ihre Bluthat in der Unterwelt erwartet, vergl. S. 107; und ein gleich schöner Lohn ihrer Liebe und Treue ist das edle Geschlecht, das ihrer Verbindung mit Lynkeus entstammt.

Noch zweimal wendet sich die Liebe des Zeus den Töchtern dieses Hauses zu. Danaë wird von ihm Mutter des Perseus, jenes herrlichen Helden, der die Medusa tötet und die schöne Andromeda als Gattin nach Mykenai führt; Alkmene (s. S. 126) ist von Zeus Mutter des berühmtesten griechischen Heroen, des Herakles.

Der Sohn des Lynkeus und der Hypermnestra ist Abas. In seinen Söhnen Proitos und Akrisios wiederholt sich der Bruderhaß der Urahnen. Proitos muß sogar seine Herrschaft verlassen und nach dem kleinasiatischen Lykien fliehen; aber dort gewinnt er die Königstochter Stheneboia zur Gattin und kehrt, von den Lykiern unterstützt, nach seiner Heimat zurück. Seine neuen Begleiter, die Kyklopen, erbauen ihm die feste Königsburg Tiryns. Stheneboia schenkt ihm drei Töchter, die sogen. Proitiden; sie werden von Dionysos in Wahnsinn gestürzt (vergl. S. 80), von dem Thessalier Melampus, dem Sohne des Amythaon, geheilt und dafür ihm und seinem Bruder Bias zur Ehe gegeben. So gelangt das Geschlecht der Amythaoniden zur Herrschaft in Argos.

Akrisios hat nur eine Tochter, die schöne Danaë. Infolge eines Orakels, das ihm den Tod durch seinen Enkel verkündet, verschließt er die Jungfrau in ein unterirdisches, aus Erz gewölbtes Gemach, den sogen. Thalamos. Zeus aber verwandelt sich, von Liebe zu Danaë erfaßt, in einen goldnen Regen und dringt in dieser Gestalt durch die Decke ihres Gefängnisses. Das Kind dieser wunderbaren Verbindung ist Perseus. Schon ist der erste Teil des Orakels in Erfüllung gegangen: Akrisios hat einen Enkel; er wagt nun zwar nicht, das Blut des Knaben, der ihm einst den Tod bringen soll, zu vergießen, aber er stößt das hilflose Kind und die junge Mutter in einer hölzernen Lade ins Meer hinaus, damit sie in den Wogen ihren Untergang finden oder an ferner Küste antreiben. Nach dem Willen des Zeus geschieht das letztere. Die Wellen tragen die hölzerne Lade unversehrt nach der Insel Seriphos; Fischer ziehen sie mit ihren Netzen aus dem Meere und bringen Danaë und den jungen Perseus zum Könige.

Auf der Insel Seriphos herrschen zwei Brüder, der milde Diktys und der rohe Polydektes. Jener schützt die Verlassenen und freut sich des blühend heranwachsenden Jünglings; Polydektes dagegen verfolgt Danaë mit seiner Liebe und sucht Perseus zu verderben. Unter einem Vorwande verlangt er von seiner Umgebung Geschenke; jeder bringt das Beste, was er besitzt; Perseus, der nichts sein eigen nennt, als seine Heldenkraft, verspricht, alles zu erkämpfen, was der König verlange, und wenn es das Haupt

der Medusa wäre. Gerade dieses verlangt nun aber Polydektes, sicher, daß der Jüngling bei diesem Abenteuer untergehen wird; und Perseus muß Seriphos und seine Mutter verlassen, um sein Versprechen einzulösen.

Allein und nur mit eigener Kraft hätte er wohl nie die kühne That vollführen können. Denn Medusa, eine der drei Gorgonen (vergl. S. 13), trug auf schönem Körper ein entsetzliches Haupt, dessen von Schlangen statt von Haaren umringeltes Antlitz jeden Menschen, der sie von Aug zu Auge sah, durch seine Wildheit zu Stein erstarrte; und sie wohnte mit ihren Schwestern im fernen Westen am Ende der Welt, wohin noch niemals der Fuß eines Sterblichen gedrungen war. Aber Athene, die kluge und mutige Göttin, die an kühnen Helden ihr Wohlgefallen hat, nimmt sich des Perseus an, und von ihr geleitet, kommt der Jüngling zunächst zu den Gräen, drei greisen Schwestern, denen das Alter nur ein Auge und einen einzigen Zahn übrig gelassen hat, mit denen sie sich gegenseitig aushelfen müssen. Perseus raubt ihnen mit List ihr Auge und ihren letzten Zahn und giebt beides nur unter der Bedingung zurück, daß die klugen Greisinnen ihm den weitern Weg verkünden und die Waffen, mit denen er der Medusa nahen muß, offenbaren: es sind die Flügelschuhe des Hermes, der unsichtbar machende Helm des Hades und ein Sack.

Diese drei Gegenstände erhält Perseus von den Nymphen, den Hesperiden, zu denen ihm die Gräen den Weg weisen; außerdem giebt ihm Hermes ein eigentümlich gestaltetes, von Hephaistos geschmiedetes Messer, die sog. Harpe, und mit diesen Waffen ausgerüstet, gelangt der Held endlich an die Höhle der Gorgonen. Er trifft sie schlafend an.

Athene überläßt ihm ihren Schild und befiehlt ihm, das glatte Erz wie einen Spiegel zu gebrauchen; dann betritt sie mit ihm die dunkle Höhle und führt ihm die Hand, mit der er durch einen Streich seiner Harpe das Haupt der Medusa vom Rumpfe trennt. Zwar erwachen die beiden anderen Gorgonen und suchen den Mörder ihrer Schwester; aber Perseus hat schon das blutige Haupt in dem Sacke geborgen, der Helm des Hades entzieht ihn den suchenden Blicken der Ungeheuer, und die Flügelschuhe tragen ihn durch die Luft davon. — Als Medusa getötet wurde, entsprangen ihrem Rumpfe, wie die Sage erzählt, zwei Wunderwesen: der starke Riese Chrysaor und das geflügelte Roß Pegasos. In naiver Weise ist dieser Vorgang in einer der ältesten selinuntischen Metopen dargestellt, vergl. K. d. A. S. 89. Beide Wesen galten als Kinder des Poseidon, der die trotz ihrer Wildheit schöne Medusa geliebt haben soll. — In der Kunst ist das Medusenhaupt, das Gorgoneion, in der älteren Zeit von abstoßender Häßlichkeit, mit stieren Glotzaugen, tierischen, gefletschten Zähnen und weit heraushängender

Zunge, ein wahres Scheusal. Jüngere Darstellungen, welche der Medusa zu den Schlangenhaaren noch kleine Schwingen an den Schläfen geben, zeigen ein Gesicht von eigentümlich starrer Schönheit, die schon von den Schatten des Todes berührt ist und das eigene Entsetzen dem Beschauer mitteilt, so die Medusa Rondanini in München und mehrere Wandgemälde aus den verschütteten Städten Kampaniens.

Auf dem Rückwege verwandelt Perseus den Riesen Atlas in Stein. Dann eilt er über die libysche Wüste (die Sahara) hin, in der aus dem herabträufelnden Blute der Medusa das Geschlecht der giftigen Schlangen entsteht; und während er bei der Befreiung der Andrŏmeda das schreckliche Haupt auf den Boden legt, verhärten sich die grünenden Pflanzen zu Korallen.

Andromeda ist die Tochter des Königs Kepheus von Aethiopien. Dessen Gattin Kassiepeia hat den Zorn der Nereiden erregt. Ein Seeungeheuer verwüstet darauf das Land. Das Orakel des Zeus Ammon befiehlt den unglücklichen Eltern, die eigene Tochter zu opfern. An eine Klippe gefesselt, wird das Mädchen dem Ungeheuer preisgegeben, da eilt Perseus mit seinen Flügelschuhen herbei, und nachdem Kepheus versprochen hat, ihm die Tochter zu vermählen, tötet der Held das Ungeheuer mit der Harpe und befreit Andromeda. — Euripides behandelte das Schicksal der Andromeda in einer Tragödie; ausführlich erzählt Ovid, Met. IV, 604 ff. die Thaten des Perseus. Schöne Reliefs und Wandgemälde zeigen den glücklichen Sieger, wie er die gerettete Jungfrau von der Klippe herabführt, siehe Fig. 45 S. 118 und vergl. K. d. A. S. 161. Eine Anzahl Wandbilder stellen Perseus und Andromeda am Rande eines Brunnens dar, in dessen Wasserspiegel sie das Medusenhaupt betrachten.

Die Vermählung der Andromeda mit Perseus wird durch Phineus unterbrochen, den Oheim der Andromeda, der das schöne Mädchen selbst zur Ehe begehrt und mit Bewaffneten in den Festsaal einbricht. Aber Perseus enthüllt vor seinen Feinden das Haupt der Medusa und versteinert sie. Dann kehrt er nach der Insel Seriphos zurück und erlöst seine Mutter und den guten Diktys von den Verfolgungen des Polydektes; auch dieser wird bei dem Anblick des versprochenen Geschenkes, das Perseus ihm bringt, zu Stein. Vor seinen Feinden gerettet, übergiebt der Held nun das Gorgoneion seiner Schutzgöttin Athene, deren Aegis es fortan eingefügt ist, vergl. S. 43; Hermes bringt die Flügelschuhe, den Helm des Hades und den Sack zu den Hesperiden zurück, und der siegreiche Perseus wendet sich mit seiner Mutter Danae und seiner jungen Gattin nach Argos. Aber jetzt geht auch der zweite Teil jenes alten Orakels in Erfüllung: vergebens ist Akrisios vor seinem Enkel nach Thessalien ausgewichen; Perseus sucht ihn dort auf, um ihn bittend zur Rückkehr zu bewegen, und bei den Leichenspielen, die der König Teutamias zu Ehren

seines verstorbenen Vaters abhält, trifft er den greisen Großvater durch einen unglücklichen Diskoswurf — so stirbt Akrisios nach der Verkündung des Orakels durch seinen Enkel.



Fig. 45. Perseus und Andromeda, Pal. Spada.

Die Königsburg des Perseus ist Mykenai; sie wird ebenfalls von Kyklopen ummauert, die dem Helden aus Kleinasien in seine Heimat gefolgt sind, vergl. K. d. A. S. 37 f. — Von den Söhnen des Perseus und der Andromeda sind namentlich drei zu nennen:

Alkaios, der sich mit einer thebanischen Königstochter vermählt und dessen Sohn Amphitryon daher die Herrschaft in Theben erbt; Elektryon, dessen Tochter Alkmene Gattin des Amphitryon und von Zeus Mutter des Herakles wird, und Sthenelos, der die väterliche Herrschaft über Mykenai übernimmt. Der Sohn des letzteren, Eurystheus, ist also ein leiblicher Vetter des Herakles, siehe S. 127. Nach seinem Tode bemächtigt sich der Tantalide Atreus des Reiches.

Mit dem Tode des Eurystheus stirbt das ältere argivische Heroengeschlecht aus; erst mit dem Zuge der Herakliden gelangt ein Sproß, Temenos, nach der Heimat zurück, s. S. 137.

Das mittlere Geschlecht der Amythaoniden erscheint in der Heldensage trotz seines fremden Ursprungs als herrschendes Geschlecht in der Stadt Argos, vergl. S. 115 und s. S. 158.

Das jüngere argivische Heroengeschlecht endlich, das ebenfalls als ein eingewandertes bezeichnet wird und dem die ganze Landschaft zufällt, stammt von Tantalos ab, dem reichen Könige, dessen Burg auf dem Berge Sipylos in Kleinasien steht. Er ist ein Liebling der Götter; aber durch seinen Frevelmut verscherzt er ihre Gunst; und auf seinen Nachkommen, den Tantaliden, so mächtig sie auch sind, ruht ein Fluch, der das ganze Geschlecht zu immer neuen Frevelthaten treibt.

Tantalos wird des Umgangs der hohen Götter gewürdigt, ja, er genießt mit ihnen im Olymp Nektar und Ambrosia; nichts bleibt ihm verborgen. Aber in unsinniger Leidenschaft, die Allwissenheit der Götter zu versuchen, tötet er seinen eignen Sohn, den jungen Pelops, zerstückelt ihn und setzt ihn den Göttern als Speise vor. Alle lassen das schauderhafte Gericht unberührt; nur Demeter, die noch über die Entführung ihrer Tochter in tiefe Trauer versunken ist, verzehrt ein Stück davon. Schon jetzt hätte der Frevler die ärgste Strafe verdient; doch erhält er von Zeus noch einmal Verzeihung. Der zerstückelte Pelops wird von den Göttern in wunderbarer Weise wieder ins Leben gerufen. Als aber Tantalos nun auch die Geheimnisse der Götter verrät, da ereilt ihn das Verhängnis: der Blitz des Zeus stürzt die stolze Königsburg von ihrer Höhe und schleudert den Frevler in die Unterwelt hinab zu ewiger Strafe, vergl. S. 106.

Nach dem Untergange des Tantalos verlassen seine und der Dione Kinder die Heimat: Niobe wird die Gattin des Amphion von Theben, vergl. S. 110; Pelops wendet sich nach dem südlichsten Teile Griechenlands, der von ihm den Namen Pelopsinsel, Peloponnesos, erhalten hat, und gewinnt durch List und Betrug die schöne Hippodameia zur Gattin.

Hippodameia ist die Tochter des Königs Oinomaos von Elis. Dreizehn Helden haben schon um die schöne Jungfrau geworben; doch der Vater zwingt jeden Freier zu einer Wettfahrt auf dem Viergespann, in der bisher alle unterlegen und unter seiner Lanze gefallen sind; denn er besitzt ein Gespann von Flügelrossen, mit denen er jeden Wagen einholt. Zwar erhält Pelops von Poseidon ebenfalls einen goldnen Wagen und geflügelte Rosse, doch glaubt er auch so noch nicht des Sieges gewiß zu sein und gewinnt den Wagenlenker des Oinomaos, den Myrtilos, zu schändlichem Verrat an seinem Herrn. Bevor der Wettkampf beginnt, fügt Myrtilos an Stelle des ehernen Radnagels einen Holzpflock ein, und als nun die Gespanne in rasender Eile dahinstürmen, springen vom Wagen des Oinomaos die Räder ab, und der König wird in tödlichem Sturze zu Boden geschleudert. Und als ob des vergossenen Blutes und der Schandthat noch nicht genug wäre, tötet Pelops den verräterischen Myrtilos, indem er ihn von seinem Wagen hinab ins Myrtoische Meer stürzt. — Zur Erinnerung an diesen Sieg stiftet Pelops die olympischen Spiele am Alpheiosflusse; sie werden später durch Herakles erneuert. In dem Ostgiebel des großen olympischen Zeustempels sind die Vorbereitungen zu der Wettfahrt zwischen Pelops und Oinomaos dargestellt, vergl. K. d. A. S. 109.

Die mit dem Blute des Vaters befleckte Ehe des Pelops und der Hippodameia begründet das fluchbeladene Geschlecht der Pelopiden. Die beiden Brüder Atreus und Thyestes kämpfen mit blutigem Haß um die Herrschaft; und ihre Feindschaft vererbt sich auf ihre Nachkommen. Atreus hat von seiner Gattin Aërope, einer Tochter des Minos, zwei Söhne, die mächtigen Atriden Agamemnon und Menelaos; Thyestes hinterläßt einen einzigen, in Blutschande erzeugten Sohn, den schändlichen Aigisthos.

Atreus bemächtigt sich nach dem Tode des Eurystheus der Königsburg von Mykenai und zwingt seinen feindlichen Bruder

zur Flucht. Darauf nimmt er zwar den Bittenden wieder bei sich auf; aber als Thyestes nun seine Gattin Aërope verführt, da ersinnt Atreus eine That, noch schrecklicher, als die seines Ahnherrn: er schlachtet den kleinen Sohn des Thyestes und reicht das Fleisch dem ahnungslosen Vater zum Mahle. Entsetzt flieht Thyestes aus der Burg. Sein Sohn Aigisthos übernimmt die Blutrache; er tötet den Atreus. Dann scheint der Fluch zu ruhen. Das Geschlecht des Atreus blüht mächtig auf: Agamemnon herrscht von der Königsburg Mykenai aus über die Landschaft Argos; Menelaos vermählt sich mit der schönen Helena und erbt die Herrschaft in Sparta. In den homerischen Gedichten sind die beiden Atriden die reichsten und stärksten Könige. Aber mit dem Zuge gegen Troia bricht das Verhängnis von neuem los.

C. Korinth.

Das reiche Korinth, die Stadt der Seefahrer und Kaufleute, rühmte sich des Aioliden (s. S. 148) Sisyphos und seines Geschlechts, des schlauen Sisyphos, der selbst den Tod überlistet, seines Sohnes Glaukos, dessen Name auf das Meer hinweist, und seines Enkels Bellerophon, des Überwinders der Chimaira, eines gewaltigen Helden, dessen Thaten die Sage nach Kleinasien verlegt.

Sisyphos galt in der Kaufmannsstadt als Erfinder des Rechnens, als ein listiger und gewinnsüchtiger Mensch, der nichts umsonst thut. So weiß er um ein Geheimnis: Zeus hat in Adlersgestalt die schöne Aigina, die Tochter des Flußgottes Asopos, auf die nach ihr benannte Insel entführt. Sisyphos verrät dies dem Asopos unter der Bedingung, daß er ihm auf der Burghöhe von Korinth einen Quell schenkt; so entsteht auf dem fast 600 m hohen Felsen Akrokorinth der Quell Peirene. Um den Sisyphos für seinen Verrat zu strafen, sendet Zeus den Thanatos aus. Aber anstatt diesem zu folgen, bindet ihn Sisyphos. Zwar befreit Ares den gefesselten Tod und giebt den Sisyphos in seine Hände; aber der Listige ist kaum in der Unterwelt angelangt, so beschwert er sich bei Hades und Persephone bitterlich darüber, daß ihm seine Gattin keine Totenopfer bringe, und weiß es durch viele Bitten dahin zu bringen, daß man ihn noch einmal auf die Oberwelt läßt. Natürlich denkt er nicht daran, die schöne Erde zu verlassen, bis der Tod ihn zum zweiten Male holt; und nun erhält er in der Unterwelt eine Strafe, bei der all sein listiger Sinn ihm nichts helfen kann.

Die Schicksale seines Enkels Bellerophon erzählt Homer, Il. VI, 150 ff. Bellerophon lebt als schöner Jüngling bei dem

mächtigen Proitos in Tiryns. Dessen Gattin Stheneboia, vergl. S. 115, oder Anteia, wie Homer sie nennt, entbrennt in Liebe zu ihm; aber da er ihre verbrecherische Neigung zurückweist, wandelt sich ihre Liebe in Haß um, und sie überredet ihren Gatten, den Jüngling zu verderben. Proitos sendet den Ahnungslosen mit einem verschlossenen Brief nach Lykien zu seinem Schwiegervater, dem



Fig. 46. Bellerophon und Pegasos, Pal. Spada.

Könige Jobates. Dieser öffnet den Brief und liest den Auftrag, seinen Gast zu töten. Er scheut sich, das Blut des Jünglings zu vergießen. Aber um dem Proitos zu willfahren, sendet er Bellerophon auf mehrere Abenteuer aus, die ihm voraussichtlich den Untergang bringen müssen.

Zunächst soll Bellerophon die Chimaira erlegen, ein greuliches Ungetüm, das feuerspeiend das Land verheert; schon seine Gestalt ist entsetzlich, aus drei Leibern zusammengefügt, vorn eines Löwen,

in der Mitte einer Bergziege, hinten einer Schlange. Trotzdem zieht der kühne Held auf das Abenteuer aus, und Athene gewährt ihm, wie dem Perseus, Schutz und Hilfe. Sie selbst oder Bellerophon mit ihrem Beistand zäumte den wilden Pegasos, vergl. S. 38 und siehe Fig. 46; und von dem Flügelroß getragen, sucht der Jüngling die Chimaira auf und tötet sie von oben herab. Ebenso glücklich besteht er auf seinem Flügelroß zwei andere Kämpfe, die Jobates ihm auferlegt, den Kampf gegen das rohe Volk der Solymer und gegen die Amazonen, kriegerische Jungfrauen, deren Freude die Waffen und der Krieg sind. Auf der Rückkehr von diesem Zuge stößt er auf einen Hinterhalt, den Jobates ihm gelegt hat, aber auch dieser Anschlag auf das Leben des Helden ist vergeblich; die streitbaren Lykier werden sämtlich von dem Jüngling getötet, und nun erkennt Jobates, daß sein Gast ein Götterliebling sein muß. Er vermählt ihm seine Tochter und teilt mit ihm die Herrschaft.

Bellerophon ist ein Liebling der Götter. Aber er verscherzt ihre Gunst durch seinen Hochmut, und dafür schlagen ihn die Götter, wie Homer erzählt, mit Wahnsinn. Eine andere Sage berichtet, Bellerophon habe im Besitze des Pegasos in den Himmel einzudringen gesucht. Wohl breitet das Flügelroß seine Schwingen mächtig aus; aber auf dem Fluge stürzt Zeus den Frevler mit seinem Blitze zur Erde hinab; Pegasos allein schwingt sich zu den Unsterblichen empor, Bellerophon büßt seine Überhebung durch einen elenden Tod.

D. Sparta.

Die beiden Nachbarlandschaften Lakonien und Messenien wurden vor der Einwanderung der dorischen Herakliden von den Lelegern bewohnt, von den Nachkommen des Königs Lelex beherrscht. Einer von diesen ist Perieres; mit Gorgophone, einer Tochter des Perseus, zeugt er fünf Söhne: Hippokoon, Aphareus, Leukippos, Ikarios und Tyndareos. Die beiden letzteren werden von Hippokoon vertrieben und finden Aufnahme bei dem ätolischen Könige Thestios, in der Stadt Kalydon, wo Tyndareos sich mit der Königstochter Leda vermählt. Danach werden die Brüder von Herakles in ihr Land und ihre Herrschaft zurückgeführt. Ikarios ist der Vater der treuen Penelope, siehe S. 165. Tyndareos, der in Amyklai seinen Wohnsitz nimmt, erhält von Leda vier Kinder, zwei Söhne, Kastor und Polydeukes, lat. Pollux, und zwei Töchter, die schöne

Helena und Klytaimnestra oder Klytaimestra, lat. Clytämnestra.

Das Geschlecht der Tyndariden ist ein sagenberühmtes. Wunderbar ist schon die Erzählung von ihrer Geburt. Nur zwei von ihnen sind wirklich Kinder des Tyndareos; die beiden anderen sind Sprossen des Zeus, der die schöne Leda liebt und sich in einen Schwan verwandelt, um ihr zu nahen. Leda wird von Zeus Mutter der Helena und des Polydeukes, die infolge ihrer göttlichen Abstammung unsterblich sind; Kastor dagegen und die später geborene Klytaimnestra sind als Kinder des Tyndareos sterblichen Blutes und daher auch sterblicher Natur. Doch heißen beide Zwillingsbrüder in der Sage Dioskuren, d. i. Kinder des Zeus. — Ein anderer Mythus, in welchem die schöne Helena die Tochter der in Rhamnus verehrten Göttin Nemesis und nur die Pflegetochter der Leda genannt wird, ist auf die Ausbildung der Heldensage ohne weiteren Einfluß geblieben.

Die beiden Dioskuren sind durch die Geburt und ihre Liebe und treue Freundschaft untrennbar verbunden. Gemeinsam ziehen sie auf Abenteuer aus, Polydeukes ein unbesiegbarer Faustkämpfer, Kastor ein rüstiger Held, beide gewandte Rossebändiger und Reiter. Gemeinschaftlich nehmen sie an der Kalydonischen Jagd (siehe S. 146) und am Argonautenzuge (siehe S. 150) teil und erkämpfen ihre von Theseus geraubte Schwester Helena zurück (siehe S. 145); gemeinschaftlich entführen sie die Töchter ihres Oheims Leukippos, die Leukippiden Hilaeira und Phoibe; gemeinschaftlich endlich bestehen sie den letzten Kampf mit den Söhnen ihres Oheims Aphareus, den beiden Aphariden Idas und Lynkeus. Selbst der Tod, der alles scheidet, vermag den Bund der Unzertrennlichen nicht zu lösen; aus Liebe zu Kastor verzichtet Polydeukes zu gunsten seines sterblichen Bruders auf die Hälfte seiner Unsterblichkeit.

Der Kampf zwischen den Dioskuren und Aphariden wird von der jüngeren Sage an die Entführung der Leukippiden angeknüpft, während die ältere Sage von einer Rinderherde erzählt, welche die vier Vettern auf einem Zuge erbeutet, die Dioskuren aber für sich allein behalten hatten. Gemeinsam ist beiden Erzählungen der Ausgang des Kampfes. Entweder um die beiden Mädchen für sich zu gewinnen, oder um jene Rinderherde zu rauben, suchen Idas

und Lynkeus ihre Vettern in Lakonien auf. Diese haben sich in einer hohlen Eiche verborgen und wollen ihre Feinde überfallen. Aber der scharfäugige Lynkeus, dessen Blicke durch feste Gegenstände wie durch Glas dringen, entdeckt ihr Versteck und führt einen so gewaltigen Stoß gegen die Eiche, daß er den Stamm und den sterblichen Kastor durchbohrt. Zwar rächt Polydeukes den Tod seines Bruders an Lynkeus, und Zeus wirft den Idas mit einem Blitzstrahl nieder; aber das Schicksal des Kastor vermag auch Zeus nicht zu wenden, er kann nur die Bitte des treuen Polydeukes erfüllen, ihn auch im Tode nicht von seinem Bruder zu trennen: seitdem leben die Dioskuren abwechselnd den einen Tag im Olymp, auf dessen Freuden Polydeukes durch seinen göttlichen Vater ein Anrecht hat, den anderen Tag in der Unterwelt, in dessen Dunkel das sterbliche Wesen des Kastor auch seinen Bruder hinabzieht. Ihr Grab wurde in Therapne, unweit der alten Königsstadt Amyklai, gezeigt; in Sparta bewahrte man das Ei der Leda, in dem die Kinder des Zeus geboren worden waren.

Deutlicher, als bei anderen Heroen, tritt bei den Dioskuren ihre ursprünglich göttliche Natur hervor. Sie wurden in ganz Griechenland und auch von den Römern als rettende und helfende Gottheiten verehrt, als ritterliche Kämpfer, die in der Not der Schlacht auf schneeweißen Rossen herbeieilen, besonders aber als Retter auf dem Meere. Der Seefahrer flehte im Sturme zu den Dioskuren, und ein in dunkler Nacht vom wolkenbedeckten Himmel schimmernder Stern oder das geheimnisvolle Sankt Elmsfeuer, das bei Gewitterstürmen auf den Masten und Raaen der Schiffe sich zeigt, verkündete ihre segnende Nähe. Sie heißen daher Soteres, Retter, und Anakes, Herrscher. In der Astronomie leben sie noch jetzt als Sternbild der Zwillinge fort.

Auch in der Kunst werden die Dioskuren gewöhnlich auf oder neben ihren weißen Rossen dargestellt, in jugendlicher Schönheit, nackt bis auf die Chlamys, die von ihren Schultern flattert; ihre Waffe ist die Lanze. Ihr Haupt ist häufig mit dem sogen. Pilos (vergl. S. 37) bedeckt; zwei Sterne über ihren Köpfen deuten auf ihren Beistand in der Not hin.

Die berühmtesten Kultstätten der Dioskuren waren Sparta, Argos und Athen, wo ihr Heiligtum, das Anakeion, mit Werken der bildenden Kunst geschmückt war, vergl. K. d. A. S. 153. —

Unter den Kunstwerken, welche die Dioskuren darstellen, sind die beiden Kolosse auf dem Quirinal in Rom hervorzuheben, vergl. K. d. A. S. 119. Häufig sind ihre Bilder auf Münzen der griechischen und römischen Zeit.

Das Geschlecht, das der Verbindung der Dioskuren mit den Leukippiden Hilaeira und Phoibe entstammt, tritt in der Heldensage weniger hervor. Um so bedeutsamer greifen ihre Schwestern in die Heldensage ein; sie sind mit den Atriden vermählt, die schöne Helena mit Menelaos (siehe S. 121), Klytaimnestra mit Agamemnon (siehe S. 165).

§ 13. Die Heldensage.

Die Heldensage erzählt zunächst von den Thaten der beiden berühmtesten griechischen Heroen. Herakles und Theseus sind zwar noch in vielen Beziehungen rein örtliche Heroen; aber der Glaube an ihre Thaten und ihre Verehrung ist allmählich zu einem Gemeingut des griechischen Volkes geworden; sie bilden gewissermaßen den Übergang von den älteren, örtlichen Sagen zu der jüngeren Heldensage. Diese letztere, wie sie hauptsächlich durch das Epos ausgebildet worden ist, schildert fünf Kämpfe, die von mehreren Helden gemeinsam unternommen worden sind: die Kalydonische Jagd, den Argonautenzug, den zweimaligen Kampf gegen Theben und den trojanischen Krieg.

A. Herakles.

Herakles, lat. Hercules, der Sohn des Zeus und der Alkmene, gehört mütterlicherseits dem Geschlecht der Perseiden an, vergl. S. 115. Nach seinem Ahn Alkaios, der aus Argos nach Theben gewandert ist, heißt er der Alkide, lat. Alcides. Argos und Theben streiten sich um den Ruhm, die Heimat des Helden zu sein. Aus Argos stammt sein Geschlecht, und seine Mutter Alkmene ist die Tochter des Königs Elektryon von Mykenai; in Theben dagegen ist der Sohn jenes Alkaios und der Gemahl der Alkmene, Amphitryon, König, und hier wird Herakles geboren und erzogen. Die Abstammung des Helden von Zeus begründet seinen Ruhm; aber sie zieht

ihm auch den Haß der Hera zu, die ihn von der Geburt an mit ihrer Feindschaft verfolgt, unversöhnlich bis an seinen Tod.

Zeus — so erzählt die Sage — nimmt die Gestalt des Amphitryon an, während dieser auf einem Heereszuge von Theben abwesend ist, und naht in dieser Verwandlung seiner jugendlichen Braut Alkmene. Mit Amphitryon vermählt, wird Alkmene Mutter der Zwillinge Herakles und Iphikles. Dieser ist der Sproß des sterblichen Amphitryon, Herakles der gewaltige Sproß des Himmelskönigs; und um ihn zu ehren, hat Zeus schon vor seiner Geburt geschworen, daß der erste an einem bestimmten Tage geborene Knabe aus dem Hause der Persiden die Herrschaft erlangen soll. Nach dem Willen des Zeus wird Herakles dies sein. Hera aber, von Haß gegen Alkmene erfüllt, bewirkt durch ihre göttliche Macht, daß die Gemahlin des Sthenelos, der in Mykenai herrscht, an dem gedachten Tage einem Knaben das Leben schenkt, noch ehe Herakles geboren wird. Dieser Sohn des Sthenelos ist Eurystheus. Da Zeus seinen Schwur nicht rückgängig machen kann, erhält Eurystheus infolge des listigen Eingreifens der Hera die Herrschaft; und hierdurch erklärt die Sage das Verhältnis der Abhängigkeit, in welchem der gewaltige Herakles zu seinem schwachen Vetter Eurystheus steht.

Die Feindschaft der Hera gestaltet die irdische Laufbahn des Helden zu einem Leben voller Arbeit und Mühe. Aber die eigene Kraft und der Schutz seines göttlichen Vaters lassen ihn aus allen Gefahren, in denen Hera ihn zu verderben sucht, unversehrt und siegreich hervorgehen. Der Haß der Hera ist, wie schon sein Name andeutet, sein Ruhm geworden; denn Herakles bedeutet „Ruhm von Hera“. Ursprünglich soll der Held, wie sein Ahn, Alkaios genannt worden sein und diesen Namen getragen haben, bis er in Delphi mit dem berühmteren Namen begrüßt wurde.

Schon in der Wiege zeigt Herakles sein Götterblut, indem er zwei große von Hera gesendete Schlangen mit den Händen erwürgt, eine That, die von der Plastik und Malerei verherrlicht worden ist. Früh zeigt sich seine riesenhafte Stärke, aber auch sein wildes, jähzorniges Wesen, das sich zweimal in seinem Leben bis zum Wahnsinn steigert. Denn er ist zwar mitleidig und hilfebereit, eine Zuflucht der Bedrängten, aber auch leicht durch Kränkung erzürnt und dann seiner selbst nicht mächtig; so schlägt er schon als Knabe seinen Lehrer Linos, der ihn beim Saitenspiel zu züchtigen wagt, mit seiner Leier zu Boden.

An die Jugendzeit des Helden knüpft auch die schöne Erzählung von Herakles am Scheidewege an. Als der Jüngling, der nach dem Tode des Linos im Gebirge erzogen wurde, einst einsam dahinwanderte, begegnen ihm zwei hohe, übermenschlich schöne Frauen. Die eine, von reizender und lockender Erscheinung, nennt sich die

Lust (Hedone) und verspricht ihm Genuß und Vergnügen sein Leben lang, wenn er sie zur Führerin wählt; die andre, eine herrliche, aber schlicht gekleidete Gestalt, offenbart sich ihm als die Tugend (Arete) und verheißt ihm, wenn er ihr folgen wird, ein Leben voller Mühe, aber ewigen Ruhm. Herakles entscheidet sich, der Tugend zu folgen, und betritt, von ihr geleitet, die Laufbahn, die ihn zu den seligen Göttern erheben soll.

Nachdem Herakles herangewachsen ist, vermählt er sich mit Megara, der Tochter des Sparten Kreon. Aber die glückliche Ehe wird durch Hera gelöst; sie stürzt den Helden in Wahnsinn und treibt ihn in die Unterthänigkeit seines Vetters Eurystheus.

Amphitryon fällt in einem Kampfe gegen Orchomenos, die alte Nebenbuhlerin Thebens. Kreon, der nun als letzter Sparte König in Theben wird, vermählt die beiden Söhne seines Vorgängers zum Preis für die Tapferkeit, die sie im Kriege bewiesen haben, mit seinen Töchtern Megara und Pyrrha. Iphikles zieht mit Pyrrha nach Tiryns; er ist der Vater des Iolaos. Herakles bleibt zunächst noch in Theben; aber Hera verhängt den Wahnsinn über ihn, und in seiner Verblendung tötet er die eigenen Kinder, ja, wie Euripides dichtet, auch seine Mutter Alkmene. Fluchbeladen und zur Besinnung gekommen, wendet sich Herakles an das delphische Orakel, wo die Pythia ihn nicht mit seinem eigentlichen Namen Alkaios, sondern als Herakles begrüßt und Apollon ihm befiehlt, seine That durch freiwillige Knechtschaft zu sühnen. So begiebt sich der Held zu seinem Vetter Eurystheus nach Mykenai und findet hier in seinem tapferen Neffen Iolaos einen treuen Gefährten. Den mächtigsten Schutz aber gewinnt er an Athene, die ihn zu ihrem Liebling erhebt und auf seinen Zügen mit Rat und Beistand fördert.

Im Dienste des Eurystheus vollbringt Herakles die zwölf Arbeiten. Eigentlich soll Eurystheus ihm nur zehn auferlegen; da er aber zwei von ihnen für ungültig erklärt, so muß Herakles zwei neue Kämpfe unternehmen. Die zwölf Kämpfe sind: er tötet den Nemeïschen Löwen (I) und die Lernäische Hydra (II); er fängt den Erymanthischen Eber (III) und die Kerynitische Hirschkuh (IV) und erlegt die Stymphalischen Vögel (V); er reinigt den Stall des Augeias (VI) und bändigt den Kretischen Stier (VII), bringt die Rosse des Diomedes nach Mykenai (VIII) und kämpft mit den Amazonen

um den **Gürtel der Hippolyte** (IX); er bezwingt den **Geryoneus** (X), gewinnt im fernen Westen die **Äpfel der Hesperiden** (XI) und steigt endlich in die Unterwelt hinab, um den **Kerberos** vor Eurystheus zu schleppen (XII).

I. Typhon und Echidna haben einen gewaltigen **Löwen** gezeugt; Hera bringt das Ungeheuer nach **Nemea**, wo es alsbald der Schrecken der Landschaft wird. Herakles soll es auf Befehl des Eurystheus töten. Er sucht es in den Bergschluchten auf und kämpft zunächst mit Pfeil und Bogen; aber seine Geschosse prallen von dem Tiere wirkungslos ab, denn es ist unverwundbar. Da wirft der Held seine Waffen nieder, packt den furchtbaren Gegner und würgt ihn trotz alles Beißens und Kratzens mit starken Armen zu Tode. Fortan trägt er das undurchdringliche Fell des Löwen wie einen Panzer; eine zweite Waffe aber schafft er sich aus einem wilden Ölbaum: eine knorrige Keule, so schwer und wuchtig, daß außer ihm niemand sie zu schwingen vermag.

II. In dem Sumpfe **Lerna** südlich von Argos haust die **Hydra**. Auch sie ist einer Verbindung von Typhon und Echidna entsprossen, und Hera hat sie in die argivische Landschaft gesendet, um den Helden zu verderben. Ihrem Namen nach ist sie eine Wasserschlange, von scheußlicher Gestalt: auf ihrem Schlangenleib erheben sich neun Köpfe, von denen der eine unsterblich ist; der Atem, der aus ihrem Rachen fährt, ist giftig. Herakles sucht sie auf seinem Gespanne auf, begleitet von seinem Wagenlenker **Iolaos**, beschützt von Athene, die ihn durch ihre Gegenwart ermutigt. In der Nähe des Sumpfes angekommen, verläßt er den Wagen und treibt das Ungeheuer mit seinen Pfeilen auf. Sofort ist er von dem Schlangenleib umschlungen. Das Löwenfell schützt ihn vor den grimmigen Bissen, und unter seinem Schwerte fällt ein Kopf nach dem andern. Aber an Stelle eines jeden abgeschlagenen Kopfes wachsen zwei neue, mit scharfen Zähnen bewehrte Köpfe hervor, und aus dem nahen Meere kriecht ein riesiger **Seekrebs** heran, um den Helden zu Falle zu bringen. Doch dieser tötet seinen neuen Feind mit einem einzigen Fußtritt und ruft dann den treuen Iolaos herbei, den Wald in Flammen zu setzen und mit lodernden Feuerbränden die frischen Wunden, die er der Hydra schlägt, abzusengen. Nun sinken die Köpfe des Ungeheuers, endlich auch der unsterbliche, über den Herakles einen Felsblock wälzt; in das rinnende Gift taucht er seine Pfeile, um ihre Wirkung noch furchtbarer zu machen. Danach kehrt er nach Mykenai zurück; Eurystheus aber erkennt diesen Kampf nicht an, weil Herakles ihn nicht allein, sondern nur mit Beihilfe des Iolaos bestanden habe.

III. Den gewaltigen Eber, der das Gebirge Erymanthos im nordwestlichen Arkadien verwüstet, soll Herakles lebendig einfangen. Er macht sich mit seinen todbringenden Waffen auf und gelangt auf seinem Wege zunächst zu dem Kentauren Pholos, der ihn gastfreundlich aufnimmt und mit köstlichem Wein bewirtet. Aber der Duft des Weines zieht andere Kentauren herbei, die ja immer nach Wein lüstern sind, vergl. S. 86, und es kommt zu einem schweren Kampf, in dem der Held endlich die mit Baumstämmen und Felsblöcken anstürmenden Gegner überwindet. In dem Getümmel wird auch der edle Cheiron durch einen Pfeil verwundet und leidet an dem eingedrungenen Gift, bis ihn die Götter zu sich in den Olymp nehmen; und auch der gastfreie Pholos stirbt, obwohl er sich an einem Pfeile, den er neugierig und unvorsichtig betrachtet, nur ein wenig geritzt hat. Herakles begräbt ihn in dem Waldgebirge, das fortan Pholoë heißt, und eilt dann weiter nach dem Erymanthos, um den Eber zu fangen. Hier nutzen ihm seine furchtbaren Waffen nichts; aber er ist auch ein unermüdlicher Renner und jagt das Tier von Berg zu Berg, bis es endlich auf den Schneefeldern, die den Gipfel des Erymanthos decken, ermattet niedersinkt. Herakles bindet es und trägt es auf seinen Schultern nach Mykenai, wo Eurystheus bei dem Anblick des borstigen Ungeheuers von solchem Entsetzen gepackt wird, daß er sich in ein ehernes Faß verkriecht.

IV. Eurystheus kennt ein Tier, das noch schneller läuft, als der bezwungene Eber vom Erymanthos. Es ist eine wunderbare Hirschkuh mit einem Geweih von Gold und unermüdlichen Läufen von Erz. Herakles soll sie einfangen. In dem arkadischen Gebirge Kerynеia, dem gewöhnlichen Aufenthalt des Tieres, beginnt die wilde Jagd und dauert ein ganzes Jahr bis an die fernsten Enden der Welt, bis endlich die verfolgte Hirschkuh den matteren Lauf nach der Keryneia zurückwendet. Hier wird sie von Herakles ereilt, und schon schwingt der Held, ergrimmt über die lange Jagd, seine Keule, da bewegen ihn Apollon und Artemis, das heilige Tier zu schonen und es, wie Eurystheus verlangt, lebendig nach Mykenai zu bringen.

V. Auch der fünfte Kampf führt den Helden nach den wilden Gebirgen Arkadiens. Er soll das Thal von Stymphalos von einer schweren Heimsuchung erlösen. Dort haben sich entsetzliche Vögel eingenistet, mit eisernen Flügeln und Federn von Erz, die sie wie Pfeile auf Mensch und Tier entsenden, um die erlegte Beute zu fressen. Durch eine eherne Klapper, die Athene ihm giebt, scheucht Herakles die Vögel aus ihren Verstecken auf; wie ein Schloßenwetter rauschen sie in die Höhe; die meisten fallen unter den Pfeilen ihres Gegners, die anderen fliegen über das Meer nach einer einsamen Insel im Pontos Euxeinos.

VI. In immer weitere Ferne wird Herakles von Eurystheus getrieben. Fast unlösbar scheint die sechste Aufgabe. In Elis herrscht der reiche König Augeias, lat. Augias, reich besonders an Rindern, deren er dreitausend besitzt. Der Stall, in dem die Tiere stehen, ist seit Jahren nicht ausgemistet worden; Herakles soll es an einem Tage thun und zwar ganz allein. Dies zu vollbringen scheint so völlig unmöglich, daß Augeias ihm den zehnten Teil seiner Herden verspricht, wenn er seine Aufgabe löst. Herakles weiß sich zu helfen. Er reißt mit seiner Kraft zwei große Öffnungen in die Mauern des Stalles und leitet den nahen Fluß Menios hindurch, der allen Unrat mit sich fortspült. Dies ist die andere Arbeit, die Eurystheus nicht gelten lassen will; denn obwohl Augeias sein Versprechen nicht hält, wofür Herakles sich später blutig rächt,

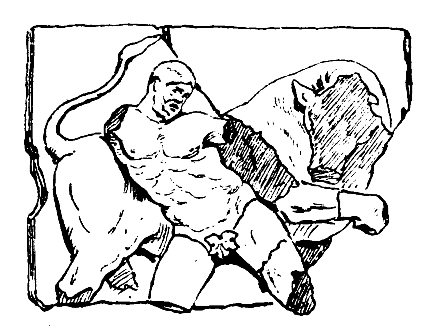


Fig. 47. Herakles mit dem Stier. Metope vom Zeustempel in Olympia.

so nimmt Eurystheus doch dieses Versprechen zum Vorwand, um seinem Vetter eine neue Arbeit aufzubürden; denn er dürfe sich für seine Thaten nicht belohnen, ja nicht einmal etwas dafür versprechen lassen.

VII. Der wilde Stier, den Herakles auf der Insel Kreta bändigen soll, ist ein Geschenk des Poseidon an Minos, siehe S. 142. Auch hierbei zeigt sich die gewaltige Kraft des Helden, der das Tier mit einem Ruck zu Boden reißt und auf die Schultern wirft (Fig. 47). So trägt er es bis ans Meer; durch die Wogen aber läßt er sich von ihm tragen und gelangt glücklich nach Mykenai. Einige erzählen, Eurystheus habe den Stier der Hera geopfert; die gewöhnliche Sage ist, daß das Tier freigelassen wird und die attische Landschaft verwüstet, bis Theseus zu ihrer Befreiung nach Athen kommt, siehe S. 142.

VIII. In dem rauhen Thrakien herrscht der König Diomedes, ein Frevler, der die an sein Gestade verschlagenen Fremden vier wilden, Menschenfleisch fressenden Rossen vorwerfen läßt. Diesen Greueln ein Ende zu machen, sucht Herakles das ferne Land auf, bemächtigt sich des greulichen Gespanns, erschlägt den König, der mit seinen Kriegern herbeieilt, und läßt ihn von seinen Rossen fressen.

IX. Der Zug, auf dem Herakles den Gürtel der Amazonenkönigin Hippolyte erkämpft, ist ein Beispiel dafür, wie ursprünglich beschränkte Sagen zu allgemein griechischen geworden sind und durch das Epos eine immer größere Verbreitung und Ausdehnung erhalten haben. Ursprünglich sollte der Held gewiß auch diesen Kampf allein bestehen, wie ja auch Bellerophon allein gegen die Amazonen kämpft. In der Heldensage aber ist dieser Einzelkampf zu einem großen Zuge geworden, an dem die berühmtesten Heroen neben Herakles teilnehmen; und mit dem Kampfe gegen die Amazonen ist ein Krieg gegen Troia und eine erste Zerstörung dieser Stadt verbunden worden. Beides wird bei dem Amazonenkampfe des Theseus (siehe S. 143) und in der Vorgeschichte des trojanischen Krieges (siehe S. 163) erzählt werden.

X. Aus dem Osten zurückgekehrt, wird Herakles von Eurystheus nach dem fernen Westen gesendet, um die Rinder des Geryoneus zu holen. Geryoneus ist ein dreileibiger, geflügelter Riese; sein Hirt ist der starke Eurytion, der mit dem gewaltigen, zweiköpfigen Hund Orthros seine Herden hütet; sein Wohnsitz ist die Insel Erytheia mitten im Okeanos. Herakles wäre niemals dahin gelangt, wenn ihm nicht Helios seinen Sonnenbecher (vergl. S. 54) geliehen hätte. Auf diesem fährt der Held nach Erytheia, richtet unterwegs die „Säulen des Herakles" bei Gibraltar auf und wagt sich mutig in das dämmernde Dunkel, das den Okeanos umhüllt. In Erytheia gelandet, erschlägt er den Eurytion und seinen Hund und besiegt nach einem furchtbaren Kampfe auch den dreileibigen Geryoneus. Auch ein siegreicher Kampf mit einem zweiten Riesen, dem Alkyoneus, wird auf diesen Zug verlegt, und durch eine Überfülle von Wundern und Abenteuern hat die Sage die glückliche Heimkehr des Helden mit den erbeuteten Rindern ausgeschmückt. Fast alle Gegenden zwischen Spanien und Griechenland rühmten sich, damals von Herakles besucht worden zu sein: Marseille, die Alpen, Rom, das vulkanische Kampanien, wo der Held in den Gigantenkampf eingreift, Sizilien, Epirus und Thrakien, ja, die Landschaften nördlich vom Schwarzen Meer erzählten von den Thaten, die Herakles bei ihnen vollbracht haben sollte, oder führten die Verehrung des Helden und die Abstammung ihrer edelsten Geschlechter auf diesen Zug zurück.

XI. Und noch einmal muß Herakles die Enden der Welt im Westen aufsuchen, um die Hesperidenäpfel nach Mykenai zu bringen. Der goldne Wunderbaum, den Gaia bei der Vermählung von Zeus und Hera emporwachsen ließ, steht auf den Inseln der Hesperiden im Okeanos, bewacht von dem hundertköpfigen Drachen Ladon, gehütet von den Nymphen der Hesperiden. Auch dieser Zug des Herakles umfaßt eine ganze Anzahl von Abenteuern. Zwar erfährt der Held von dem klugen Nereus (vergl. S. 95) das Ziel seiner Fahrt; aber lange irrt er umher, ehe er es zu erreichen vermag. So kommt er nach Libyen, wo der Riese Antaios ihm zu einem furchtbaren Kampfe entgegentritt; so oft er seinen Gegner auch zu Boden schleudert, jedesmal erhebt sich dieser mit vermehrter Kraft; denn als Sohn der Gaia wird er durch jede Berührung der Mutter Erde neu gekräftigt; endlich hebt Herakles ihn in die Höhe und erwürgt ihn mit starken Armen in der Luft. Wie der ermattete Sieger sich dann zum Schlafe hinstreckt, kommen die winzigen Pygmäen über ihn, ein Volk von drolligen Zwergen, die wie Ameisen an ihm herumkrabbeln und den Tod des Antaios rächen wollen. Nachdem Herakles sich mit leichter Mühe von ihnen befreit hat, gelangt er nach Ägypten und tötet den König Busiris, der ihn, wie alle Fremden, die sein Land betreten, den Göttern opfern will. Endlich kommt der Held auf seiner Irrfahrt auch nach dem Kaukasos und befreit den gefesselten Prometheus, vergl. S. 17. Zum Danke dafür rät ihm der Titane, sich an den Riesen Atlas zu wenden, der das Himmelsgewölbe auf seinen Schultern trägt. Herakles folgt dem Rate, sucht Atlas auf und überredet ihn, drei Hesperidenäpfel für ihn zu pflücken; unterdes nimmt er selbst die Last des Himmelsgewölbes auf sich. Atlas geht und kehrt mit den gepflückten Äpfeln zurück. Aber die kurze Freiheit hat ihm so gut gefallen, daß er dem Herakles erklärt, er werde die Wunderäpfel nun auch selbst zum Eurystheus bringen. Der Held geht anscheinend auf diesen Vorschlag ein und bittet den Riesen nur, ihm die Last des Himmels noch einmal für einen Augenblick abzunehmen, bis er sich ein Tragkissen auf die Schultern gelegt habe. Der Augenblick wird für den überlisteten Atlas natürlich zur Ewigkeit; denn Herakles denkt nicht daran, die gewaltige Last noch einmal auf sich zu nehmen; er läßt den Riesen unter seinem Himmelsgewölbe stehen, sucht Mykenai auf und bringt dem Eurystheus die Äpfel; dieser aber giebt sie ihm zurück, und Athene versetzt sie wieder an den goldnen Baum.

XII. Die letzte Aufgabe führt Herakles in die Schrecken der Unterwelt. Er soll den Kerberos ans Tageslicht bringen. Hermes und Athene begleiten ihn; auch Hermes, denn er allein unter den himmlischen Göttern ist mit dem nächtlichen Dunkel des Hades vertraut. An seiner Seite steigt der Held durch jene Schlucht im Tainaron

(vergl. S. 100) in die Unterwelt hinab, befreit den gefesselten Theseus (siehe S. 145), tritt dem Hades entgegen und zwingt ihn, ihm den Höllenhund zu überlassen. Zwar geht erst noch ein grimmiger Kampf voraus; denn das Scheusal giebt sich nicht ohne Widerstand; aber Herakles bändigt es endlich und schleppt es vor Eurystheus, der halbtot vor Angst wieder in sein ehernes Faß hineinkriecht. Darauf bringt der Held den Kerberos in die Unterwelt zurück.

Mit der zwölften Arbeit hat die Dienstbarkeit des Herakles bei Eurystheus ein Ende. Doch kennt die Sage noch eine zweite Knechtschaft des Helden, die freilich ganz andrer Art ist, als jene bei Eurystheus: es ist die Knechtschaft bei der lydischen Königin Omphale.

Von der Herrschaft des Eurystheus befreit, wandert Herakles nach Oichalia, einem Orte in Euboia. Hier herrscht Eurytos, gewaltig im Pfeilschuß, wie Herakles selbst. Er besitzt zwei Kinder, den Sohn Iphitos und die schöne Iole. Herakles gewinnt den Iphitos lieb und freit um Iole, und ihr Vater verspricht auch, ihm das Mädchen zur Ehe zu geben; nur soll er sich zuvor mit ihm im Bogenschießen messen. Herakles bleibt im Wettkampfe Sieger, aber Eurytos bricht den Vertrag und verweigert ihm seine Tochter. Bis zum Wahnsinn erbittert und auf Rache sinnend kehrt Herakles nach Tiryns zurück.

Die Gelegenheit zur Rache ist bald da. Dem Eurytos werden seine Stuten gestohlen. In dem Glauben, daß Herakles der Räuber sei, sendet er seinen Sohn Iphitos zu ihm. Herakles empfängt den Jüngling anscheinend freundlich; aber er sinnt nur auf Rache und denkt, von wahnsinniger Leidenschaft verblendet, nicht an die Liebe, die er zu Iphitos gehegt hat; er denkt auch nicht daran, daß der Jüngling in seinem Hause eingekehrt und daß es der äußerste Frevel ist, das Gastrecht zu verletzen. Unter dem Vorwande, ihm die geraubten Stuten zu zeigen, führt er den Ahnungslosen auf einen steilen Felsen und stürzt ihn in die Tiefe. Aber kaum ist die blutige That vollbracht, so kehrt ihm die Besinnung zurück. Er geht nach Delphi. Aber das Orakel schweigt; denn Apollon ist erzürnt, ja Zeus selbst grollt seinem Sohne über die Unthat. Da packt der verzweifelnde Held den Dreifuß des Apollon und droht, ihn hinwegzuführen, wenn er nicht von seiner Blutschuld gelöst wird (vergl. Fig. 19); und nun erbarmt der Gott sich seiner und verkündet ihm, daß er das vergossene Blut durch neue Knechtschaft büßen muß.

Herakles verkauft sich an Omphale. Dichter und Künstler schildern, wie die schöne Königin den starken Helden liebgewinnt. Zwar sendet auch sie ihn auf blutige Abenteuer aus; aber die

längste Zeit der Dienstbarkeit muß er bei ihr im Frauengemach zubringen, als Magd gekleidet und mit Spinnen und Weben beschäftigt, während sie selbst das Löwenfell des Helden umlegt und mit seinen Waffen prunkt. Das lydische Königshaus führte seine Abstammung auf Herakles und Omphale zurück.

Nachdem Herakles aus dem schmählichen Dienst bei Omphale erlöst ist, nimmt er an der Kalydonischen Jagd (siehe S. 146) und am Argonautenzuge (siehe S. 150) teil, tötet danach den Augeias wegen des gebrochenen Versprechens und vermählt sich endlich mit Deianeira; ihr Sohn ist Hyllos, der Stammvater der dorischen Herakliden. Der Wohnsitz des Herakles ist seitdem Trachis am Oitagebirge, in Mittelgriechenland; hier lebt er in enger Verbindung mit Aigimios, dem König der Dorier, bis seine Laufbahn sich dem Ende zuneigt. Die Eifersucht seiner Gattin Deianeira bringt ihm den Tod. Aber nun ist auch der Haß der Hera besänftigt, und aus den Flammen des Scheiterhaufens hebt Zeus den gewaltigen Sohn zu sich in den Olymp und vermählt ihn mit Hebe.

Mit dem Siege über Augeias verbindet die Sage die Begründung (oder Erneuerung, vergl. S. 25) der olympischen Spiele. Von einem anderen Zuge gegen das messenische Pylos erzählt der greise Nestor in der Odyssee XI, 690 ff. Die Rückführung des Tyndareos ist bereits erwähnt, vergl. S. 123. — Auch die Abstammung eines kleinasiatischen Königsgeschlechtes wird auf einen dieser Kriegszüge in der Peloponnes zurückgeführt: Auge, die Priesterin der Athene im arkadischen Tegea, wird von Herakles Mutter des Telephos. Athene zürnt ihrer Priesterin deswegen und schlägt das Land mit Seuchen. Um ihren Zorn abzuwenden, wird Auge ins Meer geworfen und der kleine Telephos in einem wilden Gebirge ausgesetzt. Doch werden beide in wunderbarer Weise gerettet: Auge wird von den Wogen nach Kleinasien getragen, wo König Teuthras von Mysien sie zu seiner Gattin wählt; Telephos wird in der Wildnis von einer Hirschkuh genährt und endlich von seinem eignen Vater Herakles aufgefunden; später gelangt auch er nach Mysien und wird König des Landes. Seine Schicksale sind auf dem kleineren pergamenischen Friese bildlich dargestellt, vergl. K. d. A. S. 129.

Deianeira ist die Tochter des gastfreundlichen Königs Oineus von Kalydon. Der starke und reiche Flußgott Acheloos, der im Besitze jenes Wunderhorns der Amaltheia ist (vergl. S. 24), wirbt

um die schöne Jungfrau und begehrt sie gegen ihren Willen zur Gattin. Da naht Herakles, der Beistand der Bedrängten, und tritt dem gewaltigen Freier zum Kampf entgegen. Vergebens kämpft Acheloos, der als Flußgott die Gabe der Verwandlung besitzt, bald in Stiergestalt, bald als strömendes Wasser, bald in menschlicher Gestalt mit einem Stierhaupt; Herakles hält ihn in allen Verwandlungen fest und bricht ihm endlich das eine Horn aus dem Stierhaupt. Nun bekennt sich Acheloos für überwunden. Zum Austausch gegen das ihm entrissene Horn giebt er dem Helden das Wunderhorn der Amaltheia, und Deianeira wird die Gattin des Herakles.

Dem glücklichen Aufenthalte des Helden bei seinem Schwiegervater Oineus macht sein Jähzorn ein Ende: bei einem Gastmahle gerät er über den bedienenden Knaben wegen eines geringen Versehens in Zorn und versetzt ihm eine Maulschelle; was von anderen Menschen eine leichte Züchtigung ist, wird von dem gewaltigen Helden zum tödlichen Schlag. Herakles verläßt infolgedessen Kalydon und zieht mit seiner Gattin nach Osten. So kommt er an den Fluß Euenos, über den die Reisenden auf dem Rücken des Kentauren Nessos überzusetzen pflegen. Auch Herakles vertraut sich und seine Gattin ihm an; aber der rohe Roßmensch wird von Liebe zu der schönen Deianeira entflammt und sucht sie zu entführen. Der Giftpfeil des am Ufer stehenden Helden trifft ihn zu Tode; aber sterbend noch rächt er sich an Herakles, indem er Deianeira betrügerisch offenbart, sein Blut habe die geheimnisvolle Kraft, verlorene Liebe wiederzugewinnen. Deianeira glaubt seinen Worten und sammelt von dem vergifteten Blut in ein ehernes Gefäß. Danach setzt Herakles seine Wanderung mit ihr fort und gelangt nach Trachis, wo die später so folgenreiche Verbindung zwischen den Herakliden und den Doriern erfolgt.

Von Trachis aus unternimmt Herakles endlich seinen letzten Zug, den er längst geplant, lange Zeit aufgeschoben hat. Es ist der Rachezug gegen Eurytos. Oichalia wird erobert und zerstört, Eurytos erschlagen; die schöne Jole folgt dem Sieger in die Kriegsgefangenschaft. In Deianeira aber erwacht bei der Nachricht hiervon die entsetzliche Angst, ihr Gatte könnte ihr untreu werden. In unseliger Verblendung nimmt sie, um sich seine Liebe zu erhalten, das vergiftete Blut des Kentauren, tränkt damit ein kostbares Gewand und sendet es durch den Boten Lichas nach Euboia, wo Herakles eben ein Opfer an den Siegverleiher Zeus vorbereitet. Er legt das reiche Gewand an; aber kaum hat es seinen Leib berührt, so dringt das Gift der Hydra wie Feuer in seinen Körper ein. Vor Schmerz rasend, schleudert er den unschuldigen Lichas ins Meer und reißt das todbringende Geschenk von den Gliedern; aber mit den Fetzen des Gewandes trennt sich das Fleisch von den Gebeinen, und zum Tode matt, läßt er sich auf einem Schiff nach Trachis bringen.

Die unglückliche Deianeira giebt sich in ihrer Verzweiflung selbst den Tod. Der von Schmerzen gequälte Held sorgt noch sterbend für die gefangene Iole, indem er sie seinem Sohne Hyllos vermählt. Dann geht er dem Untergange mutig entgegen. Er weiß, daß er sterben muß. Ein Ausspruch des Zeus, daß er nicht durch die Hand eines Lebenden, sondern durch einen Verstorbenen sein Ende finden soll, ist in Erfüllung gegangen: das Blut des toten Kentauren bringt ihm den Tod. Aber er will nicht sterben, wie andere Menschen. Mit letzter Kraft häuft er auf dem Gipfel des Oita einen gewaltigen Scheiterhaufen auf, besteigt ihn und befiehlt seinem Sohne, den Holzstoß anzuzünden. Hyllos wendet sich schaudernd ab; auch die anderen Begleiter des Helden weigern sich, ihm den entsetzlichen Dienst zu erweisen. Endlich naht ein Mann jener Gegend, Poias mit Namen; Herakles schenkt ihm seinen Bogen und die verhängnisvollen Pfeile; zum Danke dafür wirft Poias die Fackel in den Scheiterhaufen — da zieht ein gewaltiges Unwetter auf; und von Wolken umhüllt, unter Blitz und Donner reißt Zeus den herrlichen Sohn aus den Flammen zu sich empor und reicht ihm den Nektar, den Trank der Unsterblichkeit. Hera vergißt ihren Haß. Sie führt dem Herakles selbst ihre einzige Tochter zu; und an der Seite der blühenden Hebe weilt er seitdem unter den Göttern. Die Söhne, die Hebe ihm schenkt, sind Aniketos, der Unbesiegbare, und Alexiares, der Abwender des Bösen.

Herakles hinterließ zahlreiche Söhne, deren Nachkommen sich mit Stolz Herakliden nannten. In geschichtlicher Zeit gab es solche in Thessalien, Makedonien und Kleinasien. Vor allen berühmt waren die dorischen Herakliden: nach dem Tode seines Vaters flieht Hyllos, wie die Sage erzählt, vor den Nachstellungen des Eurystheus zu Theseus nach Athen. Deswegen kommt es zum Kampfe, in dem zwar der treue Iolaos fällt, Hyllos aber seinen Gegner Eurystheus tötet. Doch darf er noch nicht in die Heimat seines Geschlechtes zurückkehren, wo unterdes Atreus und nach ihm die Atriden herrschen. Auch sein und der Iole Sohn Kleodaios bleibt noch von der Pelopsinsel ausgeschlossen, ebenso des Kleodaios Sohn Aristomachos. Erst dessen drei Söhne erzwingen die Rückkehr in die Peloponnes: es sind Temenos, Aristodemos und Kresphontes. Den Zug der drei Brüder in die alten Wohnsitze des Perseidengeschlechts nennt die Geschichte mit dem Namen der dorischen Wanderung.

Wie Herakles durch seine Thaten unter den griechischen Heroen der erste ist, so hat auch seine Verehrung eine Bedeutung erlangt, die sie dem Dienst der großen Götter nähert. Gleich seinem Vater Zeus und seiner Schutzgöttin Athene ist

Herakles ein rechter Helfer und Retter. Er ist zugleich Alexikakos, der Abwender des Bösen, und Kallinikos, lat. Hercules Victor, Invictus, der ruhmvolle Sieger. Die dichtende und bildende Kunst haben sich wetteifernd bemüht, das Bild des Helden, wie es im Bewußtsein des Volkes lebendig war, in Gesängen und Darstellungen zu verkörpern. — Die Erscheinung des Herakles in der bildenden Kunst ist in der älteren Zeit die eines vollgerüsteten Hopliten; später trägt er anstatt des Panzers die Löwenhaut um den Leib und führt als Waffen die Keule und den Bogen. Die künstlerische Gestalt, in welcher der Held noch uns am vertrautesten ist, hat Lysippos ausgebildet.

Schon die Alten haben erkannt, daß Herakles ursprünglich ein Sonnengott ist, gleich dem phönikischen Melkart, dessen Dienst auf die Verehrung des Herakles und die Ausbreitung seines Kultes einen gewissen, nicht geringen Einfluß ausgeübt hat. Als Sonnengott trägt Herakles, wie Apollon, die nie fehlenden Geschosse, kämpft gegen Ungeheuer, in denen schädliche, dem Menschen feindliche Naturgewalten verkörpert sind, und verleiht dem Lande und besonders den Herden Fruchtbarkeit. In diesem Sinne trägt er in künstlerischen Darstellungen nicht selten das Füllhorn, das die Sage ihn von Acheloos erkämpfen läßt; Hirten und Bauern opfern ihm die Erstlinge der Ernte und der Viehzucht. Auch in anderen Beziehungen gleicht er dem Apollon. Er liebt das Saitenspiel und die Musen, sodaß die Römer sogar von einem Hercules Musarum reden; und, ähnlich dem Apollon Agyieus, ist auch er ein Schutzgott der Straßen, ein Geleiter der Wanderer und heißt Hegemonios. Vor allem aber ist er durch seine Kämpfe ein Vorbild der ringenden und streitenden Jugend geworden; sein Bild schmückte neben jenen des Hermes und Eros die Ringschulen; er ist die Erscheinung körperlicher Kraft, die sich in der Ausbildung des griechischen Jünglings mit der Behendigkeit und Anmut des Hermes vereinigen sollte.

Die Epen, welche die Kämpfe des Herakles besangen, sind bis auf ein geringes, dem Hesiod zugeschriebenes Bruchstück verloren gegangen: es ist der Schild des Herakles, eine Beschreibung der Waffen, die Hephaistos dem Helden schmiedet. Dagegen sind uns einige Tragödien erhalten, in denen Herakles auftritt: Sophokles brachte in den „Trachinierinnen“ seinen Tod auf die Bühne; Euripides führt uns den „rasenden Herakles“ vor, ferner in der „Alkestis“ den hilfebereiten Gastfreund und in den „Herakliden“ die Flucht seiner Nachkommen nach Athen und ihre

Aufnahme durch Theseus. Auch in der Komödie ist er eine Lieblingsgestalt, indem das Riesige und Ungeschlachte an ihm hervorgehoben wird und die Stärke seines Hungers und Durstes, die bei



Fig. 48. Farnesischer Herakles, Neapel.

reichbesetzter Tafel eben so grimmig auf Speise und Trank einhaut, wie die Stärke seiner Faust im Kampf auf den Feind, vergl. z. B. die „Vögel" des Aristophanes.

Zahllos sind die bildlichen Darstellungen des Helden. Vasenbilder, Reliefs, Gemälde und Gruppen verherrlichen seine Kämpfe, die zwölf Arbeiten, die Kentaurenschlacht, sein Eingreifen in den Gigantenkampf und andere Abenteuer. Statuen bringen uns seine gewaltige Erscheinung vor Augen, bald das Kind, das die von Hera gesendeten Schlangen erwürgt, bald den Knaben, der schon im zarten Alter von mächtigen Gliedern ist, bald den unbärtigen Jüngling, den noch die Blüte der Jugend ziert, bald den gereiften Mann, dessen Stärke über alles Menschliche hinaussteigt. Von anderen Heroen ist er verhältnismäßig leicht zu unterscheiden. Eigentümlich ist ihm der kleine Kopf mit dem kurzen, krausen Haar und dem vollen Bart, der starke Körperbau mit riesigen Muskeln und der kurze, gedrungene Nacken. Keule und Löwenfell sind in der Blütezeit der Kunst seine gewöhnlichen Abzeichen; das letztere wird meist so getragen, daß die Tatzen auf der Brust zusammengebunden sind, der Kopf mit dem Oberkiefer das Haupt des Helden bedeckt. — Mit besonderer Vorliebe wendete sich Lysippos der Darstellung des Herakles zu; auf diesen Künstler geht auch das Bild des ermatteten Herakles zurück, wie es z. B. in der überlebensgroßen Statue des Farnesischen Herakles in Neapel vor uns steht, siehe Fig. 48 und vergl. K. d. A. S. 139.

B. Theseus.

Athen steht in der Heldensage hinter anderen Städten zurück. So steht auch Theseus, der Heros von Athen, zwar neben Herakles, aber doch erst an zweiter Stelle. Die Sagen von seinen Thaten haben nie eine so weite Verbreitung erlangt, wie die des Herakles, und seine Verehrung ist auf den ionischen Stamm beschränkt geblieben. — Die Geburt und Jugendgeschichte des Theseus knüpft an die Stadt Troizen in der Peloponnes und an den dort wie in Athen blühenden Kult des Poseidon an; ein an Abenteuern reicher Zug führt den Jüngling von Troizen nach Athen, und hier wird er zum Befreier und Einiger der Landschaft; vorzüglich feiert die Sage die Erlegung des Minotauros.

Aigeus, der König von Athen, lebt in kinderloser Ehe. Einem Orakel zufolge begiebt er sich nach Troizen zum Könige Pittheus. Dessen Tochter Aithra wird von Poseidon geliebt, doch verbindet sie sich auf den Wunsch ihres Vaters mit seinem Gastfreund; daher gilt der Knabe, dem sie das Leben schenkt, für den Sohn des sterblichen Aigeus; in Wirklichkeit ist er ein Sproß des Poseidon, wie Herakles ein solcher des Zeus.

Aigeus muß nach Athen zurückkehren und Frau und Kind in Troizen verlassen. Zuvor aber birgt er sein Schwert und seine Schuhe unter einem schweren Felsblock und befiehlt Aithra, ihren Sohn nicht eher von sich zu lassen, als bis er den Stein mit eigener Kraft zu heben vermag. Im sechzehnten Jahre besteht der herrlich entwickelte Jüngling diese Probe, nimmt die Erkennungszeichen unter dem Felsen hervor und tritt nun die Wanderung an, um seinen vermeintlichen Vater in Athen aufzusuchen. Unterwegs besteht er sechs schwere Kämpfe: er tötet noch in der Peloponnes den Periphetes und bemächtigt sich seiner ehernen Keule, die er fortan als Waffe führt (I). Auf dem Isthmos bezwingt er den gewaltthätigen Sinis, den Fichtenbeuger (Pityokamptes), der die Reisenden durch

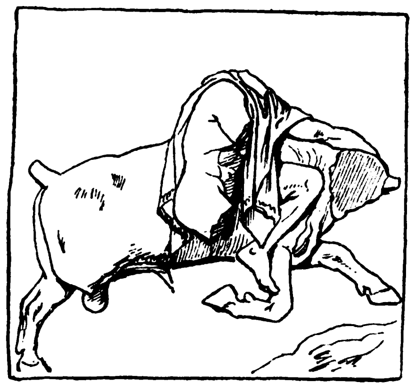


Fig. 49. Theseus mit dem Stier. Metope vom „Theseion" in Athen.

zwei niedergebogene und wieder in die Höhe schnellende Fichten zerreißen läßt; Theseus thut ihm den gleichen Tod an, den er so viele andere hat sterben lassen (II), erschlägt danach die wilde Krommyonische Sau (III) und trifft an der Steilküste der megarischen Landschaft auf den heimtückischen Skiron (IV), der die ahnungslosen Wanderer in den Abgrund stößt. Der Jüngling ist aber auf der Hut und stürzt den Frevler von den Klippen, die seitdem die Skironischen heißen, ins Meer hinab. Auch den gewaltigen Ringer Kerkyon überwindet er (V) und macht endlich den Greuelthaten des Prokrustes ein Ende, der die Vorübergehenden in seine Wohnung einlädt und sie auf ein Lager zwingt, auf dem er ihnen, wenn sie zu lang sind, die Füße abhackt, wenn sie zu kurz sind, die Glieder aus den Gelenken renkt, bis sie eines qual-

vollen Todes sterben. Theseus tötet ihn in derselben Weise (VI) und gelangt nun glücklich nach Athen.

Sein Vater Aigeus hat sich unterdes mit Medeia vermählt (siehe S. 154). Durch ihre Zauberkraft errät sie, wer der Jüngling ist, noch ehe Aigeus ihn erkannt hat. Sie will ihn vergiften, um ihrem eigenen Sohne Medos die Herrschaft zu sichern. Aber das Schwert, das Theseus trägt, führt im gefährlichsten Augenblick die Erkennung herbei, und voll Freude begrüßt der von feindlichen Verwandten bedrängte Vater den starken Jüngling als seinen Sohn. Theseus befreit ihn von der Sorge vor seinen Gegnern und die Landschaft von den Verwüstungen des marathonischen Stiers: er überwindet die Pallantiden, ein Kampf, der am Fries des sog. Theseions in Athen bildlich dargestellt ist, vergl. K. d. A. S. 108, und bändigt den kretischen (marathonischen) Stier, der, von Herakles freigelassen, bis nach Marathon gestürmt ist (Fig. 49).

Die Heimat des Theseus leidet schon seit Jahren unter einer noch schwereren Heimsuchung: es ist ein Opfer von sieben edlen Jünglingen und sieben schönen Mädchen, die in jedem zehnten Jahre nach Kreta zum Könige Minos gebracht werden müssen. Minos hat nämlich einen Sohn gehabt, den Androgeos, den er über alles liebt; dieser ist in Athen ermordet worden, und zur Buße dafür hat Minos den Athenern jenes Menschenopfer auferlegt, das er dem Minotauros zum Fraße vorwirft. Dieses Ungeheuer ist aus einer Verbindung des kretischen Stiers und der Minostochter Pasiphaë entsprungen; es trägt auf menschlichem Körper den Kopf eines Stieres und frißt Menschenfleisch. Um seine Insel vor dem Scheusal zu bewahren, hat Minos durch den kunstreichen Daidalos das Labyrinth erbauen lassen, mit vielfach gewundenen Irrgängen, aus denen niemand, der einmal eingetreten ist, den Ausgang findet. In das Labyrinth hat Minos den Minotauros verschlossen; hierher läßt er auch die jungen Opfer bringen, die ihm aus Athen gesendet werden.

Kurze Zeit, nachdem Theseus in sein Vaterland zurückgekehrt ist, muß das schreckliche Opfer zum dritten Male gebracht werden. Theseus kann den Schmerz der Eltern nicht ertragen. Trotz des Jammers seines greisen Vaters besteigt er mit den zum Opfer bestimmten Jünglingen und Mädchen das Schiff, das mit schwarzen Segeln den Hafen verläßt; bei glücklicher Heimkehr wird es, so hat Theseus versprochen, unter weißen Segeln fahren.

Der junge Held zweifelt nicht am Siege. Mutig tritt er dem Minos entgegen, und als dieser seine göttliche Abstammung anzweifelt und einen goldnen Ring ins Meer wirft, mit der höhnischen Aufforderung, das Kleinod heraufzuholen, wenn er wirklich ein Sohn des Meergottes ist: da taucht der Jüngling in die Flut und bringt den Ring und einen goldnen Kranz zurück, den Amphitrite

selbst ihm gegeben hat. — Auch den Minotauros getraut sich Theseus wohl zu überwinden; und Ariadne, die schöne Tochter des Minos, die den herrlichen Jüngling liebgewinnt, rettet ihn aus den Irrgängen des Labyrinths. Mit einem Garnknäuel, den die Jungfrau ihm gegeben hat, betritt Theseus den Wohnort des Minotauros und wickelt den Faden sorgsam ab, bis er auf das Ungeheuer stößt. In einem furchtbaren Kampfe tötet er den stierköpfigen Gegner und kehrt, den Faden der Ariadne wieder aufnehmend, mit den gefangnen Jünglingen und Jungfrauen aus dem Labyrinth zurück. Ariadne folgt ihnen auf das Schiff. Auf der Insel Naxos aber befiehlt Athene dem Helden, die Jungfrau zurückzulassen, da Dionysos sie zu seiner Gattin erheben will, vergl. S. 81. Theseus gehorcht dem göttlichen Befehle und verläßt die schlafende Ariadne. Auf der Insel Delos tanzt er mit den befreiten Gefährten den Siegesreigen. Aber im Übermaß der Freude vergessen die Unseligen, das schwarze Segel mit dem weißen zu vertauschen. Aigeus, der täglich am Gestade weilt und sehnsüchtig in die Ferne hinausspäht, erblickt schon von weitem die Unglücksfarbe, und in der Meinung, daß sein Sohn gestorben ist, stürzt er sich verzweifelnd ins Meer, das nach ihm den Namen des ägeischen führt.

Als König von Athen soll Theseus den sogen. Synoikismos bewirkt haben, d. i. die Vereinigung der ländlichen Gemeinden zu einem großen, städtischen Gemeinwesen, dessen Mittelpunkt die alte Akropolis bildete. Hiervon weiß die Sage nicht viel zu erzählen. Sie wendet sich lieber den weiteren Thaten des Helden zu: dem Kampfe gegen die Amazonen und der verbrecherischen Liebe seiner Gattin Phaidra zu dem edlen Hippolytos, dem Freundschaftsbunde des Theseus mit Peirithoos, dem Kentaurenkampfe, der Entführung der schönen Helena und dem unglücklichen Zuge in die Unterwelt. Der Tod des Helden wird nach der Insel Skyros verlegt.

An dem Amazonenzuge des Herakles, dessen Ziel die Stadt Themiskyra am Fluß Thermodon im nördlichen Kleinasien ist, nimmt mit anderen Helden auch Theseus teil. Nachdem der Sieg erfochten und der Siegespreis, der Gürtel der Hippolyte, erkämpft worden ist, erhält Theseus unter den gefangenen Amazonen die schöne Antiope, die Schwester der Hippolyte, als Ehrengeschenk. Er gewinnt sie so lieb, daß er sich mit ihr vermählt. Aber die Amazonen erholen sich von ihrer Niederlage und ziehen in einem

gewaltigen Heere nach Griechenland, um ihre Niederlage zu rächen. Vor den Thoren Athens kommt es zur Schlacht, in der Antiope an der Seite des geliebten Gatten gegen ihre Schwestern kämpft und kämpfend den Tod findet. Die Amazonen werden darauf gänzlich besiegt und nach Kleinasien zurückgetrieben. — Der Amazonenkampf des Theseus ist ein Lieblingsgegenstand der attischen Kunst. Wie der Sieg desselben Helden über die Kentauren, ist er den Griechen ein Sinnbild der Überlegenheit seiner Bildung und Gesittung über die bloße Kraft und ein Vorläufer des Sieges über die Perser. In diesem Sinne schmückten Darstellungen dieser Kämpfe die Tempel, vergl. K. d. A. S. 101, 103, 107, 122.

Der einzige Sohn des Theseus und der Antiope ist Hippolytos. Theseus vermählt sich danach zum zweiten Male mit Phaidra, einer Tochter des Minos. Sie schenkt ihm zwei Söhne, Demophon und Akamas, die das Geschlecht des Theseus fortpflanzen. Die Leidenschaft der Phaidra aber bringt Unheil über das Königshaus. Von heftiger Liebe zu dem schönen Hippolytos entflammt, sucht sie ihn zu verführen; und da der edle Jüngling ihre verbrecherische Neigung mit Abscheu zurückweist, verleumdet sie ihn bei Theseus, als wenn er ihrer Ehre zu nah getreten wäre. Der betrogene Vater flucht seinem Sohne. Der Fluch geht sofort in Erfüllung. Während Hippolytos sein Gespann am Meere dahinlenkt, läßt Poseidon ein Ungeheuer aus den Fluten emportauchen, vor dessen Anblick die Rosse scheuen und den Jüngling zu Tode schleifen. Zu spät erfährt Theseus die Wahrheit; Hippolytos ist schon gestorben, und Phaidra giebt sich selbst den Tod. — Euripides hat die Liebe der Phaidra in seinem „Hippolytos“ behandelt; zahlreiche Sarkophage stellen ihre Untreue, die Abweisung durch Hippolytos und den Tod des Jünglings dar. Auch andere Thaten des Theseus sind von der Tragödie verherrlicht worden, so die Aufnahme des unglücklichen Oidipus, siehe S. 157; sein Eingreifen in den Zug der Sieben gegen Theben, siehe S. 159, und der Schutz, den er den Herakliden gewährt, vergl. S. 137. Vor allem berühmt ist sein Freundschaftsbund mit Peirithoos.

Die Griechen erzählten gern von drei Freundespaaren und stellten sie der Jugend als Vorbild hin: es sind Kastor und Polydeukes, vergl. S. 124, Theseus und Peirithoos, Orestes und Pylades, siehe S. 186. Peirithoos ist der König der Lapithen im südlichen Thessalien. Schön und mutig, wie Theseus, ist er auf Abenteuer ausgezogen. Bei Marathon begegnen sich die beiden Helden und sind fortan unzertrennlich. Bei der Vermählung des Peirithoos mit Deïdameia ist auch Theseus zugegen. Auch die Kentauren sind zu der Hochzeit geladen. Aber durch ihre rohe Lust wird das Fest zum Blutbad. Vom Weine trunken, vergreifen sie sich an der Braut und ihren Jungfrauen. Da springen die Helden vom Mahle

auf und greifen zu ihren Waffen, während die ungeheuerlichen Roßmenschen mit ausgerissenen Baumstämmen und Felsblöcken kämpfen. In der Schlacht, die mit der Niederlage der Kentauren endet, zeichnet sich besonders Theseus aus; nach ihm der unverwundbare Kaineus, dessen Schicksal Ovid im XII. Buche der Metamorphosen erzählt. Über Darstellungen dieses Kampfes vergl. K. d. A. S. 103 und 107 ff.

Die Wendung in dem glücklichen, von den Göttern gesegneten Leben des Theseus wird durch den Übermut des Peirithoos herbeigeführt. Die beiden Helden wünschen den Besitz der zwei schönsten Frauen Griechenlands. Theseus wählt die junge Helena. Er zieht mit Peirithoos nach Sparta, und da die Dioskuren gerade auf einem Zuge abwesend sind, gelingt es ihm, das schöne Mädchen in seine Gewalt zu bringen. Nun soll Peirithoos wählen, und er nennt Persephone, die Herrscherin der Unterwelt, die Gattin des furchtbaren Hades. Trotzdem zögert Theseus nicht einen Augenblick, dem Freunde zu folgen. Er übergiebt die schöne Helena dem Schutze seiner Mutter Aithra in dem festen Aphidnai und begleitet Peirithoos durch Mittelgriechenland nach Epeiros, wo ein Zugang in die Unterwelt führt. Glücklich gelangen die Helden bis an die Grenzen des Hades. Dort halten sie, von langer Wanderung ermüdet, noch einmal Rast, um ihre Kraft zum letzten Kampf zu stärken. Aber wie sie sich wieder erheben wollen, versagen ihnen die Glieder: sie sind durch göttliche Kraft auf ihre Sitze gebannt und harren Jahre lang, bis endlich Herakles auf seinem Wege in die Unterwelt sie erblickt. Mit gewaltiger Hand reißt er Theseus in die Höhe; aber den Zauber, der Peirithoos zurückhält, vermag auch die Kraft des Herakles nicht zu lösen; der übermütige Lapithe bleibt ewig an den Eingang der Unterwelt gebannt.

Theseus kehrt in seine Heimat zurück. Aber während seiner Abwesenheit haben die Dioskuren Aphidnai zerstört und ihre von Theseus entführte Schwester befreit; Aithra, die Mutter des Helden, muß ihnen nach Sparta in die Gefangenschaft folgen. Und in Athen hat Menestheus die Herrschaft des Theseus an sich gerissen und seine Söhne Demophon und Akamas vertrieben. Von allen verlassen, sucht Theseus beim Könige Lykomedes auf der Insel Skyros Hilfe. Aber dieser fürchtet von dem Helden für seine Herrschaft und stürzt ihn hinterlistig in einen Abgrund. Erst lange Jahre nach dem Tode des Theseus erlangen seine Söhne die Gewalt in Athen zurück. — Im Jahre 469 v. Chr. haben die Athener unter Kimon die Gebeine ihres Heros von Skyros nach Athen übergeführt.

Gewissermaßen im Gegensatze zu dem riesig starken und wild leidenschaftlichen Herakles ist die Erscheinung und das

geistige Wesen des Theseus mehr im Geschmacke der feingebildeten Athener ausgebildet worden. Er kann kaum jemals mit Herakles verwechselt werden, obwohl auch er häufig ein Löwenfell trägt und die gleiche Waffe, die Keule, führt. In der Blütezeit der Kunst wird er stets jugendlich gebildet; sein Körper läßt weniger auf übermenschliche Kraft schließen, als auf ebenmäßige Durchbildung aller Glieder und eine unübertreffliche Gewandtheit.

Für den Unterschied zwischen den beiden Heroen sind die in Fig. 47 und 49 abgebildeten Metopen bezeichnend: während Herakles den gewaltigen Stier einfach herumreißt, wirft Theseus ihn durch einen geschickten Angriff zu Boden. — Statuen des Theseus sind nicht sicher nachweisbar; um so häufiger ist sein Bild in Reliefs und auf Vasenbildern.

C. Kalydon und die Kalydonische Jagd.

Oineus, der reiche und gastfreie König von Kalydon (vergl. S. 80), hat bei einem Feste vergessen, der Artemis zu opfern. Die erzürnte Göttin sendet einen Eber ins Land. Vergebens sucht Meleagros, lat. Meleager, der herrliche Sohn des Oineus und der Althaia, das Tier zu töten. Endlich veranstaltet er eine große Jagd, zu der die berühmtesten Helden Griechenlands sich einfinden. Das Ungeheuer wird glücklich erlegt; aber ein Streit, der zwischen Meleagros und den Brüdern seiner Mutter ausbricht, führt den Untergang des Jünglings herbei.

Als Teilnehmer an der Kalydonischen Jagd werden unter anderen genannt die Dioskuren und ihre feindlichen Vettern Idas und Lynkeus, ferner Theseus und Peirithoos, Jason (siehe S. 149), die beiden Zeusenkel Peleus und Telamon (siehe S. 166), und aus Arkadien Ankaios und die schöne Atalante; sie und Meleagros sind die eigentlichen Helden der Sage.

Atalante ist eine Nymphe der arkadischen Gebirge, schön, stark und schnellfüßig, eine rüstige Jägerin, aber eine spröde Jungfrau, der Artemis vergleichbar. Stolz auf ihre Kraft und Gewandtheit, kommt auch sie mit Pfeil und Bogen nach Kalydon. Meleagros gewinnt sie lieb; und Atalante erwidert seine Liebe. Denn Meleagros ist ein Held von wunderbarer Schönheit und Kraft, für menschliche Geschosse unverwundbar. Am siebenten Tage nach seiner Geburt waren nämlich die Moiren zu seiner Mutter Althaia ins Gemach

getreten, und Atropos hatte verkündet, das Leben des Kindes würde so lange währen, bis das Holz, das auf dem Herde brannte, von den Flammen verzehrt sein würde. Schnell hatte Althaia das Holzscheit aus dem Feuer gerissen und gelöscht. Sie bewahrt es sorgsam, und ihr Sohn wird schön und stark; auch auf der Kalydonischen Jagd zeichnet er sich vor allen aus.

Nachdem die Helden von Oineus gastlich empfangen und bewirtet worden sind, ziehen sie auf die Jagd. Die Hunde treiben das Ungeheuer aus seiner Höhle. Wild hervorbrechend, wirft es den Ankaios zu Boden und reißt ihn tödlich mit den langen Hauern. Da sendet Atalante ihren Pfeil dem Tiere in den Nacken, die anderen Helden schleudern ihre Lanzen, und endlich glückt Meleagros der letzte Wurf, der den Eber erlegt. Einstimmig erkennen seine Genossen ihm den Ehrenpreis zu: den Kopf und das Fell des Ebers. Meleagros aber giebt beides der geliebten Atalante, weil sie das Tier zuerst verwundet habe. Darüber entbrennt der verhängnisvolle Streit. Die Helden zürnen, daß ein Mädchen den Ehrenpreis davontragen soll. Besonders erbittert sind die beiden Oheime des Meleagros, die Brüder seiner Mutter. Sie überfallen Atalante auf dem Heimwege und entreißen ihr die Zeichen des Sieges; Meleagros aber erschlägt im Zorne seine beiden Verwandten. Althaia erfährt das Geschehene. Sie schwankt zwischen mütterlicher Liebe und der Forderung der Blutrache für ihre Brüder. Die Schwester siegt über die Mutter. Sie wirft das Holz, an dem das Leben ihres Sohnes hängt, ins Herdfeuer, und wie das Scheit von den Flammen verzehrt wird, so schwinden dem Meleagros Kraft und Leben, und er sinkt in der Blüte seiner Jugend ins Grab. In dieser Weise erzählt Ovid, Met. VIII, 270 ff. die Kalydonische Jagd und den Tod des Meleagros; abweichend davon berichtet die Sage, die bei Homer, Il. IX, 529 ff. erhalten ist, doch bringt auch sie den Tod des Helden in einem Kampfe zwischen Aetolern und Kureten mit der Kalydonischen Jagd in Verbindung. Die Kunst folgt meist der Sage, wie sie bei Ovid vorliegt. Schon auf der alten François-Vase (vergl. K. d. A. S. 151) ist die Jagd dargestellt; häufig sind Darstellungen der Jagd und des Todes des Meleagros auf Sarkophagen; eine berühmte Statue im Vatikan zeigt Meleagros in blühender Schönheit, neben ihm den Kopf des Ebers, vergl. K. d. A. S. 125.

Die weiteren Schicksale der Atalante erzählt Ovid, Met. X, 560 ff. Die spröde Jungfrau zwingt die Jünglinge, die um sie werben, zu einem Wettlauf, der dem Sieger ihre Hand, dem Besiegten den Tod bringt. Von ihrer Schönheit entzückt, wagt endlich auch Hippomenes — andere Schriftsteller nennen ihn Meilanion — den Kampf, und Aphrodite gewährt ihm den Sieg. Sie giebt ihm drei goldne Äpfel und befiehlt ihm, in der Laufbahn einen nach

dem andern vor Atalante hinzuwerfen. So geschieht es. Als das schnellfüßige Mädchen den Jüngling hinter sich läßt, wirft er den ersten Apfel; Atalante bückt sich nach der goldenen Frucht, und Hippomenes eilt ihr voraus; auch ein zweites und ein drittes Mal gewinnt er auf diese Weise den Vorsprung, und endlich den Sieg. Atalante folgt dem schönen Sieger willig als Gattin; ihr Sohn ist Parthenopaios, siehe S. 158.

D. Iolkos und der Argonautenzug.

Die Argonautensage geht von dem einst mächtigen Volke der Minyer aus, das von Thessalien bis tief nach Griechenland hinab herrschte. Die beiden Ausgangspunkte der Sage sind die Städte Orchomenos in Böotien und Jolkos im südlichen Thessalien. Der gemeinsame Ahnherr des Geschlechts und zugleich Stammvater des nach ihm Äolier genannten dritten Hauptstammes der Hellenen ist der thessalische König Aiolos, ein Sohn des Hellen (siehe S. 19), ein Bruder des Doros, den die Dorier als Ahnherrn verehrten, und des Xuthos, dessen Sohn Jon den Joniern den Namen gab. — Söhne des Aiolos sind Sisyphos (vergl. S. 121), Salmoneus, Athamas und Kretheus.

Von dem Übermute des Salmoneus, der Blitz und Donner des Zeus nachzuahmen wagt, bis der erzürnte Gott ihn mit einem wirklichen Blitze niederwirft, erzählt Vergil, Aen. VI, 585 ff. Seine Tochter Tyro ist Geliebte des Poseidon und Gattin des Kretheus.

Athamas ist König des böotischen Orchomenos. Er hat von seiner ersten Gattin, der guten Nephele, den Knaben Phrixos und ein Mädchen Helle zu Kindern. Nach dem Tode der Nephele vermählt er sich mit Ino (vergl. S. 94). Sie ist den Kindern eine böse Stiefmutter, ja, ihr Haß ist so grenzenlos, daß sie auf ihren Untergang sinnt. Bei einer Plage, die das Land heimsucht, überredet sie den Athamas, seinen Sohn Phrixos den Göttern zu opfern. Aber die Unsterblichen verabscheuen das gräßliche Opfer. Zeus selbst sendet den bedrohten Kindern einen wunderbaren Widder, dessen Fell (Vließ) von strahlendem Golde ist. Phrixos und Helle besteigen das Tier, und es eilt mit ihnen in schnellem Laufe nach Osten; aber über der schmalen Meerenge, die Asien von Europa trennt, stürzt Helle von dem Rücken des Widders in das Meer, das seitdem Hellespontos heißt. Phrixos allein gelangt glücklich nach dem fernen Aia zum Könige Aietes, der ihn freundlich aufnimmt und ihm seine Tochter Chalkiope vermählt. Dafür schenkt

Phrixos ihm das goldene Vließ des Widders, den er den Göttern zum Dank für seine Rettung geopfert hat. Phrixos bleibt in Aia; erst seine Söhne kehren nach Griechenland zurück.

Kretheus herrscht in Jolkos. Seine Gattin Tyro ist von Poseidon Mutter des Pelias und Neleus, von Kretheus Mutter des Amythaon, Pheres und Aison. Es ist ein berühmtes Geschlecht. Von Amythaon stammen die Amythaoniden, vergl. S. 119. Pheres ist der Vater des Admetos, des Königs von Pherai, dessen Herden Apollon ein Jahr lang weidet (vergl. S. 47). Zum Danke für die Gastfreundschaft, die er genossen, erbittet der Gott von den Moiren die Gunst, Admetos solle nicht sterben, wenn seine Eltern oder seine Gattin freiwillig für ihn sterben würden. Seine Gattin ist die treue Alkestis. Als der Tod an Admetos herantritt, hat sie allein den Mut, sich zu opfern. Sie stirbt für ihren Gatten; aber Herakles zwingt den Tod, sie wieder frei und dem Admetos zurückzugeben. So hat Euripides die Sage in seiner „Alkestis" behandelt; Sarkophagreliefs und etrurische Aschenurnen stellen häufig den Tod der Alkestis dar.

Veranlassung zu dem Argonautenzuge giebt die Gewaltthätigkeit des Pelias und ein Orakel, das ihm von Jason, dem Sohne seines Bruders Aison, den Tod verheißt. Das Ziel des Zuges, den Jason auf Verlangen des Pelias unternehmen muß, ist Aia; der Gegenstand, den Pelias fordert, ist das goldene Vließ.

Pelias ist herrschsüchtig und übermütig. Er vertreibt seinen Bruder Neleus, sodaß dieser nach der Stadt Pylos in der Peloponnes auswandern muß. Danach beraubt er auch den Aison der Herrschaft über Jolkos. Aison fürchtet von dem gewaltthätigen Bruder sogar für das Leben seines einzigen Kindes, des Jason, und bringt deshalb den zarten Knaben in das einsame Pelion-Gebirge, um ihn der Pflege des weisen Kentauren Cheiron anzuvertrauen, vergl. S. 86. Jason wird bei Cheiron ein schöner Jüngling, stark und mutig, ein Liebling der Götter, besonders der Hera, die seinen Sinn geprüft hat: in der Gestalt eines alten Weibes ist sie dem Jüngling am Ufer eines Flusses entgegengetreten, mit der Bitte, sie hinüberzutragen; Jason hat gehorcht, und dafür hat die Göttin sich ihm geoffenbart und gewährt ihm mit Athene ihren Schutz.

Im zwanzigsten Jahre verläßt Jason den Pelion und wandert nach Jolkos, in blühender Schönheit, in das bunte Fell eines Panthers gehüllt, zwei scharfe Lanzen in der Hand. Unterwegs bleibt ihm der eine Schuh im Schlamme stecken, und dies ist es, was das Orakel dem Pelias verkündet hat: er solle sich vor einem Verwandten hüten, der nur mit einem Schuh vor ihn treten würde

Pelias erblickt den herrlichen Jüngling, der sein Neffe ist, und erkennt, daß das Orakel in Erfüllung zu gehen droht. Doch weiß er sich listig zu verstellen. Er empfängt Jason freundlich, und als dieser ihn auffordert, die geraubte Herrschaft über Jolkos seinem Vater Aison zurückzugeben, da geht er anscheinend auf die Forderung ein; zuvor aber, so bittet er, solle Jason nach Aia ziehen; denn seit der Flucht des Phrixos ruhe über dem Geschlechte der Aioliden ein Fluch, der nur gehoben werden könne, wenn das goldne Vließ nach Jolkos gebracht würde; Jason solle die erlösende That vollbringen, dann wolle er ihm freiwillig die Herrschaft abtreten. Er bekräftigt sein Versprechen mit einem Schwur.

Auf Jasons Aufforderung kommt eine glänzende Schar von Helden in Jolkos zusammen, um ihm bei den schweren Kämpfen beizustehen. Argos, der Sohn des Phrixos, erbaut ihnen unter dem Beistande der Athene das schnelle Schiff Argo. Die Helden besteigen es und rudern in das östliche Meer; denn Aia, das Ziel ihrer Fahrt, lag nach dem Glauben der Griechen fern im Osten, in dem Winkel des Schwarzen Meeres, wo der Gold führende Phasis die Ebene von Kolchis durchströmt.

Schon die Hinfahrt nach Aia ist von der Sage mit vielfachen Abenteuern ausgeschmückt worden. In den Besitz des goldnen Vließes gelangt Jason durch die Liebe der zauberkundigen Medeia, lat. Medea, einer Tochter des Aietes. Sie begleitet ihn auf der Heimkehr, die zu einer wahren Irrfahrt wird; sie verhilft ihm auch zur Rache an Pelias, aber die Untreue des Jason vernichtet ihr und sein Glück.

Argonauten bedeutet „Argofahrer". Die Argo galt als erster Fünfzigruderer, der das Meer durchschnitt. Denn fünfzig Helden stiegen in das Schiff: der Führer Jason und sein treuer Vetter Akastos, der Sohn des Pelias; ferner, dem gleichen Stamme angehörend, die beiden Söhne des Phrixos und Periklymenos, ein Sohn des Neleus, der die Gabe der Verwandlung besitzt. Von wunderbarer Gestalt sind auch Kalaïs und Zetes, Söhne des Boreas und der Oreithyia, die gleich ihrem Vater gewaltige Schwingen an den Schultern tragen. Auch Herakles mit seinem Liebling, dem jungen Hylas, und die Dioskuren beteiligen sich an dem Zuge, ferner Peleus und Telamon, die auch bei der Kalydonischen Jagd zugegen waren, der Sänger Orpheus und der Prophet Mopsos.

Auf der Insel **Lemnos** halten die Argonauten die erste Rast. Hier haben die Frauen aus Eifersucht alle Männer getötet; nur die Königin **Hypsipyle** hat ihren Vater **Thoas** verschont und heimlich verborgen (siehe S. 158). Die Helden werden von den Lemnierinnen freundlich empfangen und mit Festen und Kampfspielen zurückgehalten, bis endlich Herakles zur Weiterfahrt drängt. In **Samothrake**, das sie zunächst berühren, opfern sie den Kabiren (vergl. S. 36) und rudern dann kräftig weiter. Aber unter den starken Händen des Herakles zerbricht das Ruder, und die Argonauten wenden deshalb ihr Schiff der Küste zu; in der Nähe von **Kyzikos** landen sie, damit der Held sich im nahen Walde ein neues Ruder holen kann. Sein Liebling **Hylas** begleitet ihn, um Wasser zu



Fig. 50. Argonauten. Ficoronische Cista in Rom.

schöpfen; aber die Nymphen der Waldquelle entführen den reizenden Knaben, und Herakles verläßt seine Gefährten und bleibt in Kyzikos zurück, um den verschwundenen Hylas zu suchen.

Die nächste Küste, an der die Helden landen, ist das östliche Gestade des Bosporus. Hier herrscht **Amykos**, roh, aber riesenhaft stark und gewaltig im Faustkampf. Als die Argonauten an einem frischen Quell Wasser schöpfen wollen, tritt er ihnen entgegen und fordert sie zum Kampfe heraus. Polydeukes, der gewandte Faustkämpfer, legt sein Gewand ab, besiegt den ungeschlachten Gegner und bindet ihn an einen Lorbeerbaum, wie dies auf der schönen Ficoronischen Cista dargestellt ist, s. Fig. 50 u. vergl. K. d. A. S. 138. Danach rudern die Helden an das andere Ufer des Bosporus hinüber zu dem blinden Könige **Phineus**. Dieser leidet wegen eines Ver-

brechens unter einer schweren Strafe: er darf sich nie sättigen; so oft er sich zum Mahle setzt, schwirren die Harpyien heran, scheußliche Wesen mit Vogelkörpern und dem Kopf einer Frau, rauben die Speisen und besudeln alles. Auch dieser Plage machen die Argonauten ein Ende. Als die Harpyien nahen, schwingen sich die geflügelten Söhne des Boreas in die Luft und verfolgen die Ungeheuer so lange, bis sie versprechen, den Phineus fortan zu verschonen. Dafür offenbart der König seinen Gästen den Weg nach Aia. Aber ehe sie in den Pontos Euxeinos gelangen, haben sie noch das gefährlichste Abenteuer zu bestehen, die Durchfahrt durch die Symplegaden oder die Kyaneïschen Felsen, zwei hohe Klippen am nördlichen Ausgange des Bosporus, die mit furchtbarer Gewalt und rasender Schnelligkeit auf- und niedersausen und die Argo zwischen sich zu zermalmen drohen. Jason läßt zuerst auf den Rat des Phineus eine Taube fliegen. Sie gelangt glücklich hindurch, und nun wagen die Helden unter dem Beistande der Athene die gefährliche Fahrt und treiben ihr Schiff mit raschen Ruderschlägen durch die brandende Flut; unmittelbar hinter ihnen donnern die Felsen zusammen und öffnen sich wieder — seitdem stehen sie still und unbeweglich an der Ausfahrt ins Schwarze Meer.

Die weitere Fahrt nach Aia ist ohne Abenteuer. Die Helden ziehen die Argo ans Land, und Jason tritt vor Aietes und verlangt von ihm das goldene Vließ, das in einem Eichenhaine aufgehängt und von einem Drachen bewacht ist. Aietes verweigert ihm das Vließ nicht, legt ihm aber zuvor drei Aufgaben auf: er soll zwei feuerspeiende, erzhufige Stiere vor den Pflug spannen; danach soll er Drachenzähne in die Furchen säen und endlich den Drachen, der das Kleinod behütet, töten; wenn er dies alles vollbracht habe, dann könne er das goldene Vließ mit sich nehmen. Schon die erste Bedingung scheint unerfüllbar. Aber des Aietes Tochter Medeia ist bei dem Anblick des schönen Jason von heftiger Liebe erfaßt worden. Sie verspricht ihm ihren Beistand, wenn er sie als seine Gattin mit sich in seine Heimat nehmen wird; sie giebt ihm einen Zauber, der ihn gegen Feuer und Erz unverwundbar macht; sie offenbart ihm, wie er die Kämpfe, die ihr Vater ihm auferlegt hat, bestehen kann.

In Gegenwart des Aietes erfüllt Jason die beiden ersten Aufgaben. Weder der feurige Hauch der Stiere, noch ihre ehernen Hufe können ihn verletzen. Er zwingt die Tiere vor den Pflug und zieht tiefe Furchen. Danach sät er die Drachenzähne aus, die Aietes ihm giebt. Sofort springen eherne Männer aus dem Boden und wenden sich gegen Jason; der Jüngling aber wirft einen Stein unter sie, und wie von Wahnsinn gepackt, kehren die Riesen ihre Waffen gegen einander und töten sich gegenseitig bis auf den letzten Mann. In der Stille der Nacht besteht Jason die dritte



Bedingung. Nur von Medeia begleitet, betritt er den Eichenhain Die Jungfrau versetzt durch ihren Zauber den Drachen in tiefen Schlaf, und mit dem goldenen Vließe eilt Jason zu seinen Gefährten zurück. Die Helden fürchten, Aietes werde sie mit Gewalt zurückhalten; deshalb besteigen sie noch in der Nacht die Argo, mit ihnen Medeia und ihr Brüderchen Apsyrtos.

Am Morgen entdeckt Aietes das Geschehene. Er eilt den Entflohenen mit seinen Schiffen nach. Schon ist er ihnen in Sicht, da entschließt sich Medeia, von Leidenschaft verblendet, zu einer entsetzlichen That. Vor den Augen des Vaters ermordet sie den kleinen Apsyrtos, zerstückelt seine Leiche und wirft die blutigen Glieder ins Meer. Aietes hemmt die Verfolgung, um die Überreste seines Kindes zu sammeln. Die Argonauten entkommen glücklich; aber die Liebe Jasons und der Medeia ist nun fluchbeladen und bringt über beide schließlich Leid und Wehe.

Erst nach langer Irrfahrt, auf der die Argo bis nach dem Tritonischen See in Afrika und an die Insel der Kirke im fernen Westen verschlagen wird, gelangen die Helden nach Iolkos zurück. Jason tritt mit dem goldenen Vließ vor Pelias; aber der König weigert sich, sein Versprechen zu halten und die Herrschaft an Jason abzutreten. Mit Hilfe der Medeia rächt sich Jason an dem Treulosen. Medeia vertraut den Töchtern des Pelias, den beiden Peliaden, das Geheimnis an, sie besitze die Gabe, das Alter in wunderbarer Weise zur Jugend zu wandeln. Vor den Augen der Mädchen tötet sie einen alten Bock, zerstückelt ihn, wirft ihn in einen Kessel, und unter ihren Zaubersprüchen und Zauberkräutern taucht aus dem Wasser ein junges Tier hervor. Aus Liebe zu ihrem greisen Vater lassen die Peliaden sich überreden; ja, ihre Bethörung ist so groß, daß sie den Pelias mit eigener Hand ermorden — sie harren vergebens auf Medeia, die ihren Vater wieder beleben soll; Jason hat schon mit ihr die Stadt verlassen. Dem toten Pelias feiert sein Sohn Akastos glänzende Leichenspiele, die in der Sage berühmt und von Dichtern und Künstlern verherrlicht worden sind; schon die alte Kypseloslade zeigte eine Darstellung der Leichenfeier des Pelias, vergl. K. d. A. S. 89.

Jason und Medeia haben sich nach Korinth geflüchtet. In glücklicher Ehe schenkt Medeia ihrem Gatten zwei Kinder. Aber Jason gewinnt die Tochter des Königs Kreon lieb, und um sich mit ihr zu vermählen, will er die Ehe mit Medeia lösen. Vergebens beschwört ihn die Unglückliche und erinnert ihn an den Eid, durch den er sich in Aia mit ihr verbunden hat; die neue Liebe ist in Jason stärker, als die alte und die Erinnerung an alles, was Medeia für ihn gethan hat. Schon ist, wie Euripides dies in seiner „Medeia" schildert, die Vermählung mit Kreusa (oder Glauke, wie die Tochter des Kreon ebenfalls heißt) bestimmt. Da wird d[illegible]

liebende Gattin zur furchtbaren Rächerin. Anscheinend sich fügend, sendet sie dem Könige einen Kranz und der Braut des Jason ein kostbares Gewand; aber kaum haben beide das verhängnisvolle Geschenk berührt, so wirkt der verborgene Zauber; Flammen sprühen aus dem Kranz und aus dem Gewand, und Kreon und Kreusa werden vom Feuer verzehrt. Unterdes hat Medeia mit dem Schwert in der Hand ihre Kinder aufgesucht; wohl zögert sie bei dem Anblick der unschuldigen Kleinen, aber in dem Ringen zwischen mütterlicher Liebe und dem Verlangen nach Rache giebt ihre Leidenschaft den Ausschlag. Sie ersticht ihre Kinder. Ein Drachenwagen führt sie aus Korinth, wo Jason in Trauer versunken zurückbleibt. — Die Tragödie des Euripides hat auch die bildende Kunst beeinflußt: Vasenbilder und Sarkophagreliefs stellen den Tod der Kreusa und die Flucht der Medeia aus Korinth dar; pompejanische Wandgemälde, die auf ein berühmtes Bild des Malers Timomachos zurückgehen, zeigen die tragische Gestalt der zum Kindermord bereiten und doch vor der That schaudernden Medeia, s. Fig. 51 und vergl. K. d. A. S. 164.



Fig. 51. Medeia.
Wandbild aus Herculaneum.

Nach der Ermordung ihrer Kinder läßt die Sage Medeia nach Athen flüchten. Sie wird die Gattin des Aigeus und schenkt ihm einen Sohn Medos. Da sie aber Theseus nach dem Leben steht (vergl. S. 142), muß sie auch Athen verlassen. Sie wendet sich nach Asien zurück, nach Medien; die Griechen leiteten den medischen Königsstamm von ihrem Sohne Medos ab. — Der Tod des Jason wird verschieden erzählt. Nach der einen Sage giebt er sich in Verzweiflung über sein selbstverschuldetes Unglück den Tod; die andere Sage erzählt, er sei auf dem Isthmos von Korinth, wo er die Argo dem Poseidon geweiht hatte, durch einen herabstürzenden Balken des Schiffes erschlagen worden.

E. Theben und Argos.

Die thebanische Heldensage umfaßt in drei Teilen das Schicksal des Oidipus, den Zug der Sieben gegen Theben und den Rachezug der Epigonen.

Litteratur im Altertum: die drei alten Epen, welche den thebanischen Sagenkreis behandelten, sind verloren; es waren die Oidipodeia, angeblich von Kinaithon von Sparta gedichtet, die Thebaïs, auch „Auszug des Amphiaraos“ genannt, und die Epigonoi mit der Alkmaionis, als deren Dichter von manchen Homer genannt wurde; aus römischer Zeit ist die Thebais des Statius erhalten. Erhalten sind ferner Tragödien des Aischylos „Sieben gegen Theben“ und des Sophokles „Antigone“, „Oidipus tyrannos“ und „Oidipus auf Kolonos“, und des Euripides „Phoinissai“.

Die Bildwerke, welche sich auf den thebanischen Sagenkreis beziehen, sind zusammengestellt von Overbeck: „Die Bildwerke zum thebischen und troischen Sagenkreis“, mit einem Tafelwerk (1857).

Der erste Teil der Sage erzählt den Ursprung des unseligen Geschlechts der Labdakiden und das erschütternde Geschick des Oidipus.

In Theben ist Laïos König, dem Stamme des Kadmos entsprungen, ein Sohn des Labdakos (vergl. S. 108), nach dem seine Nachkommen Labdakiden heißen. —. Nach dem Willen der Götter soll Laïos der letzte seines Stammes sein. Ein furchtbares Orakel warnt ihn vor der Ehe: sein Sohn werde den Vater töten und die eigene Mutter heiraten. Trotzdem vermählt sich Laïos mit Jokaste, der Schwester des Sparten Kreon. Erst die Geburt des Oidipus weckt in ihm von neuem die Furcht vor dem Orakelspruch. Um ihn unwirksam zu machen, setzt er sein kleines Kind auf dem Berge Kithairon aus, und fesselt und durchbohrt ihm die Füße, eine Verstümmelung, die dem Oidipus, d. i. Schwellfuß, seinen Namen gegeben hat.

Laïos glaubt, sein Kind werde in der Wildnis verschmachten. Aber die Götter wachen über dem Orakel. Ein Hirt findet den hilflosen Kleinen und bringt ihn nach Sikyon zum Könige Jobates — oder, wie Sophokles erzählt, nach Korinth zum Könige Polybos —, der ihn wie seinen eigenen Sohn erzieht. Oidipus hält auch den Jobates für seinen wirklichen Vater, bis bei einem Streite sein Gegner ihn höhnt, er sei ein Findelkind und kenne nicht einmal seine Eltern. Erbittert über diese Schmach, fragt Oidipus den Jobates über seine Abstammung; doch dieser vermag ihm weiter nichts zu offenbaren, als daß ein Hirt ihn gefunden und er selbst ihn als Sohn aufgenommen hat. Daher wendet sich Oidipus nach Delphi, um das Orakel zu befragen; doch auch hier erhält er keine Aufklärung, sondern nur jenen alten Unglücksspruch, der ihn vor seinen Eltern warnt.

Von Delphi zurückkehrend, begegnet Oidipus an einem Kreuzwege, der Schiste heißt, einem Gespann. Der Wagenlenker ruft ihm zu, auszuweichen, und da der Jüngling nicht gleich gehorcht, schlägt er mit der Peitsche nach ihm. Darüber ergrimmt Oidipus; er fällt den Pferden in die Zügel und erschlägt den Wagenlenker und in blindem Zorn auch den Greis, der mit jenem auf dem Wagen steht — er ahnt nicht, daß er seinen eigenen Vater getötet hat; der Greis ist Laïos! Er hat ebenfalls das Orakel befragen wollen, wegen einer furchtbaren Plage, die sein Land heimsucht. Auf dem Berge Phikion westlich von Theben hat sich ein Ungeheuer gezeigt, die Sphinx, die auf einem mit Schwingen begabten Löwen-



Fig. 52. Oidipus vor der Sphinx. Vasenbild.

körper Brust und Kopf einer Frau trägt. Sie verwüstet die Landschaft und wird nicht eher weichen, als bis die Lösung eines Rätsels, das sie ersonnen hat, gefunden sein wird; wer ihr Rätsel nicht zu lösen vermag, den zerreißt sie mit ihren Tatzen. Schon haben mehrere Jünglinge von ihr den Tod erlitten; denn den klugen Sieger erwartet ein herrlicher Lohn: nach dem Tode des Laïos, von dem man in Theben glaubt, er sei von Räubern erschlagen worden, hat Kreon dem, der die Landschaft von ihrer Plage befreien wird, die Hand seiner verwitweten Schwester Iokaste und die Königsherrschaft in Theben versprochen.

Von diesem Versprechen hört Oidipus. Er kommt nach Theben und sucht die Sphinx auf ihrem Felsen auf (Fig. 52). „Was ist das“, fragt sie, „was am Morgen auf vier, am Mittag auf zwei,

am Abend auf drei Beinen geht?" — „Es ist der Mensch", antwortet Oidipus, „der Mensch, der als hilfloses Kind auf Händen und Füßen kriecht, als Mann aufrecht geht, als schwacher Greis auf einen Stab sich stützt." Bei diesen Worten stürzt die Sphinx sich selbst in den Abgrund; die Lösung des Rätsels ist gefunden, und jenes alte Orakel geht in Erfüllung: Oidipus, der Vatermörder, wird König in Theben und Gemahl seiner eigenen Mutter Jokaste.

Weder Oidipus noch Jokaste ahnt das furchtbare Verhängnis, das über ihnen schwebt. In glücklicher Ehe erhalten sie vier Kinder, die wilden Söhne Eteokles und Polyneikes und zwei Töchter, die treue Antigone und die sanfte Ismene. Lange zögert der Zorn der Götter über die unnatürliche Verbindung und das fluchbeladene Geschlecht; doch wenn die göttliche Strafe auch spät kommt, sicher kommt sie. Eine Seuche sucht das Land heim. Der Gott verkündet, die Ermordung des Laïos sei noch ungesühnt; der Mörder müsse bestraft werden. Da alle Nachforschungen vergeblich sind, ruft Oidipus den blinden Seher Teiresias zu sich. Dunkel sind seine Worte. Er bittet den König, nicht weiter zu fragen. Doch Oidipus drängt ihn, den Mörder des Laïos zu nennen, und endlich fällt eine Antwort, die in dem Könige die entsetzliche Ahnung des Geschehenen aufsteigen läßt. Der Hirt, der ihn aufgefunden hat, wird vom Kithairon herbeigeholt, und aus seiner Erzählung erfährt Oidipus, daß er selbst das Kind gewesen ist, auf dem der Fluch der Götter ruht, daß er den eignen Vater erschlagen, die eigne Mutter geheiratet hat. Die verzweifelnde Jokaste giebt sich den Tod. Oidipus blendet sich selbst, verläßt den Königspalast und zieht, ein blinder Greis, aus seiner Vaterstadt. Nur Antigone und Ismene begleiten ihn; die beiden Söhne denken nur daran, die Herrschaft in Theben an sich zu reißen; da flucht ihnen Oidipus, sie sollen das reiche Erbe mit der Schärfe des Schwertes teilen. Dann wandert er einsam, nur von seinen Töchtern geleitet, nach Athen. Theseus verweigert dem schwer geprüften Greise die Aufnahme nicht; er schützt ihn auch vor allen Nachstellungen, bis der Zorn der Götter besänftigt ist und ein schmerzloser Tod den Oidipus in die seligen Gefilde entrückt. Antigone und Ismene kehren nach Theben zurück.

Der Fluch des Oidipus treibt seine Söhne in den Tod. Eteokles zwingt seinen Bruder Polyneikes zur Flucht aus Theben. Der Vertriebene findet in Argos Aufnahme und Beistand. Sechs Helden ziehen mit ihm, er selbst der siebente: dies ist der Zug der Sieben gegen Theben.

In Argos herrscht Adrastos, ein Enkel des Amythaoniden Bias, vergl. S. 115. Ein Orakel hat ihm befohlen, seine Töch-

mit einem Löwen und einem Eber zu vermählen. Polyneikes sucht ihn als Flüchtling auf, in das Fell eines Löwen gehüllt; zugleich mit ihm kommt ein anderer, mit einem Eberfell bekleideter Flüchtling nach Argos, der starke Tydeus, der Sohn des Oineus (vergl. S. 146), der wegen eines Mordes seine Heimat verlassen mußte. Die beiden wilden Männer begegnen sich und geraten sofort in Streit; da tritt Adrastos hinzu, sieht das Fell des Löwen und das des Ebers, erkennt den Sinn des Orakels und nimmt Tydeus und Polyneikes gastlich auf, um sie seinen Töchtern zu vermählen.

Polyneikes sinnt auf Rache an seinem Bruder und gewinnt die herrlichsten Helden von Argos für sein Unternehmen: seinen Schwiegervater Adrastos und einen zweiten Amythaoniden, den Hippomedon, ferner den wilden Tydeus, den gewaltigen Kapaneus und den schönen Parthenopaios (vergl. S. 148), den seine junge Gattin Euadne vergebens zurückzuhalten sucht. Nur Amphiaraos weigert sich, an dem Zuge teilzunehmen. Er ist stark in der Schlacht, aber zugleich ein weiser Seher, ein Liebling des Zeus und Apollon, ein Nachkomme des Melampus (vergl. S. 115), also ein Verwandter des Adrastos, dessen Tochter Eriphyle er zur Gattin hat, nachdem er vorher lange Zeit mit dem Könige in Feindschaft lebte; die Vermählung mit Eriphyle hat die Versöhnung herbeigeführt, und um jeden Anlaß zu neuem Streite zu beseitigen, hat Amphiaraos damals versprochen, bei Meinungsverschiedenheit dem Ausspruch seiner Gattin sich zu fügen. Jetzt ist der Augenblick gekommen, wo Eriphyle zwischen Gatten und Vater wählen muß; denn Adrastos drängt zum Kriege, Amphiaraos rät vom Zuge ab, weil er vermöge seiner Sehergabe den unglücklichen Ausgang des Unternehmens vorausweiß. Eriphyle schwankt. Da tritt Polyneikes zu ihr; er ist im Besitze jenes verhängnisvollen Halsbands der Harmonia; er verspricht Eriphyle den kostbaren Schmuck, wenn sie Amphiaraos zur Teilnahme am Zuge zwingt. Trotz des Verbotes ihres Gatten nimmt das unselige Weib den goldnen Schmuck an. Ihr Ausspruch treibt den Amphiaraos in den Tod. Vor dem Auszug aber überträgt er seinem Knaben, dem Alkmaion, die Blutrache an der Mutter.

Üble Vorzeichen begleiten den Zug. Dionysos, der Schutzgott von Theben, läßt die Quellen versiegen; nur bei Nemea sprudelt noch ein Quell empor. Den dürstenden und nach Wasser suchenden Helden begegnet Hypsipyle (vergl. S. 151), die lemnische Königstochter, die wegen der Errettung ihres Vaters von den lemnischen Frauen in die Sklaverei verkauft worden ist und dem Könige Lykurgos von Nemea und seiner Gemahlin Eurydike als Vertreterin ihres Kindes Opheltes dient. Sie setzt den Kleinen in das Gras nieder, um die Helden an den Quell zu führen; aber in

ihrer Abwesenheit stürzt sich eine große Schlange auf den Knaben und erwürgt ihn. Um den Zorn und Schmerz des Vaters Lykurgos zu besänftigen, feiern die Helden dem Opheltes glänzende Leichenspiele, auf welche die Einrichtung der Nemeischen Spiele zurückgeht; die schuldige Hypsipyle wird durch das wunderbare Erscheinen ihrer und des Jason Söhne Euneos und Thoas aus der Sklaverei erlöst. Amphiaraos aber erkennt in dem gewaltsamen Tode des Knaben die Verkündung des eigenen Schicksales und nennt Opheltes Archemoros, den Führer zum Tode. — Von den Darstellungen des Todes des Archemoros sind ein Relief im Palazzo Spada in Rom und die große Archemoros-Vase in Neapel zu nennen, deren Bild durch die verlorene Euripideische Tragödie „Hypsipyle" beeinflußt ist.

Unterdes rüstet Theben sich zur Abwehr. Teiresias hat der Stadt den Sieg verkündet, wenn Menoikeus, ein Sohn des Kreon, sich freiwillig den Göttern opfern wird; der edle Jüngling giebt sich auf der Stadtmauer den Tod. Und schon ist das Heer von Argos herangekommen, und die Helden lagern vor der Stadt, sieben an Zahl vor den sieben Thoren von Theben. Ebenso viele Kämpfer treten ihnen als Führer auf der thebanischen Seite entgegen. Die ersten Opfer, die der Schärfe des Schwertes fallen, gehören dem Geschlechte der Labdakiden an: die unschuldige Ismene wird bei dem Quell, der fortan ihren Namen trägt, von Tydeus erschlagen, und Eteokles und Polyneikes töten sich im Zweikampf. Ihr Tod hebt das Verhängnis nicht auf. Der Kampf wird allgemein, und die Götter verlassen die argivischen Helden. Nur Athene steht dem Tydeus bei, und als der Held tödlich verwundet niedersinkt, bittet sie ihren Vater Zeus, ihm neues Leben zu verleihen; aber auch sie wendet sich schaudernd ab, als Tydeus mit letzter Kraft das Haupt seines erschlagenen Gegners mit den Zähnen zerfleischt. Und nun sinkt ein Held nach dem anderen in den Tod; der riesige Kapaneus, der schon die Zinnen der Mauer erklommen hat, wird durch den Blitzstrahl des Zeus in die Tiefe geschmettert; der schöne Parthenopaios fällt, auch Hippomedon. Endlich sind nur noch Adrastos und Amphiaraos übrig; Adrastos entkommt auf seinem geflügelten Roß Areion nach Argos; Amphiaraos lenkt ebenfalls sein Gespann rückwärts, aber die Verfolger kommen ihm immer näher, da öffnet Zeus vor ihm die Erde, und der fromme Seher, den nicht die Hand eines Sterblichen fällen soll, sinkt in den Schlund hinab. Auf der Stelle, wo er verschwunden ist, erhob sich später ein Heiligtum, das Amphiareion, dessen Orakelsprüche bei den Griechen in hohem Ansehen standen.

Die Leichen der gefallenen Helden bleiben unbeerdigt vor Theben liegen, bis Theseus auf die Bitte des Adrastos die Thebaner drängt, ihnen die Ehre und Ruhe des Begräbnisses zu gewähren.

König Kreon, der nach dem Tode des Eteokles die Herrschaft in Theben übernommen hat (vergl. S. 155), giebt dem Verlangen des Theseus nach. Nur mit Polyneikes wird auch jetzt noch eine Ausnahme gemacht; sein Leichnam bleibt den Vögeln und Hunden zum Fraße hingeworfen, ja, Kreon bedroht jeden mit dem Tode, der ihn zu beerdigen wagt, und stellt Wächter aus. Die Leichen der übrigen Helden werden nach Eleusis gebracht. Als die Scheiterhaufen angezündet sind, stürzt sich die treue Euadne in die Flammen, die den Körper ihres Parthenopaios verzehren; sie sucht und findet an seiner Seite den Tod.

So endet der Zug der Sieben gegen Theben. Von dem fluchbeladenen Geschlechte des Oidipus ist nur noch Antigone übrig. Der Untergang ihres Geschlechts zieht auch sie in den Tod. Sie vermag es nicht zu ertragen, daß der Schatten ihres Bruders Polyneikes ruhelos in der Unterwelt umherirren muß (vergl. S. 105). Sie bedeckt seine Leiche trotz der Drohung des Kreon mit Erde. Die Wächter überraschen sie dabei und führen sie vor den König. Vergebens bittet Heimon, der letzte Sohn des Kreon, für die Jungfrau; sie ist ihm verlobt, und er bestürmt seinen Vater, sie zu retten. Aber Kreon läßt sich weder durch seine Bitten rühren, noch durch die standhafte Treue des Mädchens zur Milderung seines Befehls bewegen. Die unglückliche Antigone wird lebendig begraben. An ihrem Grabe giebt ihr Verlobter Heimon sich den Tod; auch das Haus des Kreon, des letzten Sparten, steht verwaist.

Zehn Jahre lang, bis die Söhne der erschlagenen Helden herangewachsen sind, bleibt die Niederlage ungesühnt. Dann ziehen die Epigonen, die „Nachkommen", gegen Theben, bezwingen die Stadt und führen Thersandros, den Sohn des Polyneikes, in die väterliche Herrschaft zurück.

Manche Schriftsteller nennen schon an Stelle der „Sieben gegen Theben" neun Helden, indem sie zu den oben Aufgeführten noch zwei Argiver Eteoklos und Mekisteus stellen. Der Sohn des Mekisteus nimmt auch an dem Epigonenzuge teil, als dessen Führer meist neun Helden genannt werden: Alkmaion, der Sohn des Amphiaraos, und sein Bruder Amphilochos, ferner Aigialeus, der Sohn des Adrastos, Polydoros, des Hippomedon Sohn, Diomedes, gleich seinem Vater Tydeus ein Liebling der Athene, Sthenelos, der Sohn des Kapaneus, Thersandros, der die Ansprüche seines Vaters auf Theben erneuert, endlich Promachos, der Sohn des Parthenopaios, und Mekisteus' Sohn Euryalos.

Der Zug der Epigonen ist in der Sage ein genaues Gegenbild des Zuges der Sieben geworden. Diesmal stehen die Götter uf seiten der argivischen Helden. Die Thebaner werden besiegt;

ihr Führer Laodamas, der Sohn des Eteokles, wird von seinem Vetter Thersandros erschlagen. Von den Epigonen fällt allein Aigialeus, der Sohn jenes Adrastos, der von dem älteren Zug als einziger gerettet worden war. Der Zorn der Götter gegen das Haus der Labdakiden ist besänftigt. Thersandros, der neue König von Theben, begründet ein ruhmvolles Geschlecht, das bis in die geschichtliche Zeit blühte (Theron von Thera); er fällt im trojanischen Krieg, an dem er mit Diomedes, Sthenelos und Euryalos sich beteiligte.

Die Epigonoi fanden im Epos ihre Fortsetzung in der Alkmaionis. Alkmaion vollzieht die Blutrache für seinen Vater Amphiaraos an seiner Mutter Eriphyle. Von Wahnsinn getrieben, irrt er danach durch Griechenland, bis er endlich im südlichen Akarnanien Ruhe und eine neue Heimat findet. Das Halsband der Eriphyle, das einst Harmonia getragen, wird nach Delphi geweiht; dort bleibt der Fluch, der an dem Kleinod haftet, gebannt. Als es aber im zweiten heiligen Krieg bei der Plünderung des Tempels durch die Phokier geraubt wurde, da trieb es zu neuen Schandthaten. Noch im 2. Jahrh. n. Chr. glaubte eine griechische Stadt im Besitze des verhängnisvollen Schmuckes zu sein.

F. Troia und Achaia.

Die Stadt Troia oder Ilion wurde von dem kleinasiatischen Stamme der Dardaner — das Epos nennt sie auch Teukrer oder Troer, Tröes, lat. auch Troiani — bewohnt. Sie sind in der Sage den eigentlich stammverschiedenen Hellenen oder Achäern, wie sie häufig im Epos heißen, durchaus ebenbürtig und gleich in Sprache, Gesittung und Abstammung von den Göttern, die sie in derselben Weise, wie die Griechen, verehren. Ihr Ahnherr Dardanos ist ein Sohn des Zeus; von ihm leiten sich die beiden Geschlechter ab, von denen das ältere mit der Zerstörung Troias seinen Untergang findet, das jüngere nach Italien auswandert.

Der Sohn des Dardanos ist Erichthonios. Dessen Sohn Tros hat drei Söhne: Ilos, Assarakos und Ganymedes. Der schöne Ganymedes wird von Zeus in den Olymp entführt (vergl. S. 33). Ilos begründet das ältere Geschlecht: sein Sohn ist Laomedon und dessen Sohn Priamos. Assarakos dagegen hat den Kapys zum Sohn und den Anchises zum Enkel, den schönen Anchises, den die goldne Aphrodite so liebgewinnt, daß sie auf dem Berge Ida, wo er die Herden weidet, zu ihm herabsteigt

und, wie der homerische Hymnus auf Aphrodite singt, sich mit ihm in Liebe vereinigt (Fig. 53); ihr Sohn ist **Aineias**, lat. **Aeneas**.

Die Sage kennt eine zweimalige Zerstörung von Troia durch griechische Helden. Die erste knüpft an die Dienstbarkeit des Apollon und Poseidon bei **Laomedon** an und endet mit dem **Zuge des Herakles gegen Troia**.



Fig. 53. Anchises und Aphrodite. Bronzerelief.

Die Erzählung von der Dienstbarkeit der beiden Götter findet sich schon bei Homer, Il. VII, 452 ff.; XXI, 441 ff. Der Dichter giebt die Veranlassung nicht näher an: Zeus hat es ihnen befohlen; so dienen sie dem Laomedon ein Jahr. Apollon weidet die Herden des Königs, Poseidon errichtet mit mächtiger Hand eine Mauer um die Königsburg **Pergamos**, wobei Apollon ihm durch sein Saitenspiel hilft, bei dessen Klängen die Steine sich von selbst bewegen. Dann treten die beiden Götter vor Laomedon und fordern den versprochenen Lohn, aber der König schickt sie mit höhnenden Worten fort. Die Strafe bleibt nicht aus; Apollon verhängt eine Seuche über das Land, und Poseidon läßt ein

gewaltiges Seeungeheuer auftauchen. Vergebens setzt Laomedon die unsterblichen Rosse, die Zeus ihm geschenkt hat (vergl. S. 33), als Preis aus für die Erlegung des Ungeheuers. Niemand wagt den Kampf. Das Orakel aber, an welches Laomedon sich nun wendet, befiehlt ihm, seine schöne Tochter Hesione dem Ungeheuer zu opfern.

Schon ist Hesione am Strand ausgesetzt, da kommt Herakles, vom Amazonenzuge zurückkehrend, nach Troia. Er hört von dem herrlichen Siegespreis und tritt dem Ungeheuer entgegen. Athene gewährt ihm den Sieg; Laomedon aber giebt ihm anstatt der unsterblichen Rosse gewöhnliche Pferde. Herakles verschiebt die Rache an dem Wortbrüchigen. Er überbringt zunächst dem Eurystheus den Gürtel der Hippolyte. Aber dann fordert er die Helden, die ihn schon auf dem Amazonenzuge begleitet haben, zum Rachezuge gegen Troia auf, und sie folgen ihm alle, in achtzehn Schiffen. Nach hartem Kampfe, in dem Telamon (s. S. 166) sich vor den übrigen auszeichnet, wird Troia erstürmt und zerstört. Die Königstochter Hesione wird dem Telamon als Ehrenpreis zu teil; das ganze Geschlecht des Laomedon wird ausgerottet bis auf Priamos, der als einziger den Wortbruch seines Vaters gemißbilligt hat; zum Danke dafür verschont ihn Herakles und giebt ihm die Herrschaft seines Vaters Laomedon zurück. Von den Göttern begnadet, begründet Priamos von Troia aus ein mächtiges Reich und mit seiner Gattin Hekabe (lat. Hecuba) ein blühendes Geschlecht. Fünfzig Söhne und gleich viele Töchter wohnen in seinem weiten Palaste. Unter jenen ist Hektor der ausgezeichnetste, der Gatte der Andromache, der Vorkämpfer der Troer; unter diesen die schöne Polyxena und Kassandra, die von Apollon die Gabe der Weissagung erhalten hat mit der verhängnisvollen Einschränkung, daß niemand ihren warnenden Worten glauben soll. Dies ist das Geschlecht, das im trojanischen Kriege seinen Untergang findet. Und frühzeitig stellen sich Warnungen und üble Vorzeichen ein. Vor der Geburt eines neuen Kindes, des Paris, träumt Hekabe von einer Flamme, die ganz Troia erfaßt. Durch diesen Traum geängstigt, setzen die Eltern den kleinen Paris im Idagebirge aus. Aber die Götter wachen darüber, daß er, an dem das Schicksal Troias hängt, in der Wildnis nicht umkommt. Eine Bärin säugt den hilflosen Kleinen, Hirten des Ida ziehen den Knaben auf, und bei den Herden seines Vaters Priamos wächst Paris unerkannt zum herrlichen Jüngling heran, stark und mutig und von so wunderbarer Schönheit, daß die Nymphe Oinone ihm ihre Liebe schenkt.

Der jüngere Zug griechischer Helden gegen Troia ist unter dem Namen des **troianischen Krieges** bekannt. Der

Sage liegt offenbar ein geschichtliches Ereignis zu Grunde, die Zerstörung der Stadt Troia durch griechische Seefahrer. Von der Macht der Stadt zeugen noch jetzt die uralten, von Schliemann aufgedeckten Trümmer des goldreichen Hissarlyks (vergl. K. d. A. S. 39) und die gewaltigen Hügelgräber am Gestade des Hellesponts. Die Überlieferung von dieser Kriegsthat ist von den epischen Dichtern aufgenommen worden; durch ihre schmückende und verbindende Thätigkeit ist ein Zug, der ursprünglich wohl nichts als ein größerer Raubzug war, zu jenem zehnjährigen Kriege geworden, den die Götter erregen, in den die herrlichsten Helden unter dem Beistand der Unsterblichen eingreifen, der mit dem Untergange der belagerten Stadt und der mühevollen Heimkehr der Sieger sein Ende findet.

Litteratur im Altertum. Die Epen, welche den Zug gegen Troia besangen, waren in geschichtlicher Zeit unter dem Namen des epischen Kreises (Kyklos, lat. Cyclus) vereinigt: I. Die Kyprien (Kypria); als Verfasser galt Homer oder Stasinos oder Hegesias aus dem kyprischen Salamis; das Epos schilderte die Veranlassung zum Zug und die Kämpfe vor Troia bis zum Zorne des Achilleus. — II. Die Ilias des Homer, 24 Gesänge. — III. Die Aithiopis des Dichters Arktinos von Milet; sie umfaßte in fünf Gesängen die Kämpfe des Achilleus gegen Penthesileia und Memnon und den Tod des Helden. — IV. Die kleine Ilias (Ilias mikra), von Lesches aus Lesbos gedichtet, die letzten Kämpfe vor Troia in vier Gesängen schildernd. — V. Die Iliupersis, die „Zerstörung von Ilion“, zwei Gesänge, gedichtet von Arktinos von Milet. — VI. Das Schicksal der heimkehrenden Helden besang Hagias von Troizen in den fünf Gesängen der Nosten (Nostoi). — Die Irrfahrten des Odysseus behandelt VII. die Odyssee (Odysseia) des Homer in 24 Gesängen; daran schloß Eugammon von Kyrene VIII. die Telegonie (Telegoneia) in zwei Gesängen. Von diesem epischen Cyclus sind bekanntlich nur Ilias und Odyssee vollständig auf uns gekommen. — Über bildliche Darstellungen des epischen Cyclus vergl. S. 155.

Unter den erhaltenen Tragödien entnahmen folgende ihren Stoff dem epischen Cyclus: Aeschylos' Trilogie „Oresteia“ (Agamemnon, Choephoren, Eumeniden); Sophokles' „Aias“, „Philoktet“, „Elektra“; Euripides' „Iphigeneia in Aulis“, „Rhesos“, „Troerinnen“, „Hekabe“, „Elektra“, „Orestes“, „Iphigeneia in Tauris“, „Helena“, „Andromache“, „Kyklops“.

Die Erde — so erzählten die **Kyprien** die Veranlassung zum trojanischen Kriege — ist von Menschen überfüllt. Um sie zu erleichtern, beschließt Zeus, den männermordenden Krieg zu erregen, und um die Entführung eines Weibes, der schönen Helena, entbrennt der zehnjährige Kampf.

Die alten Heroen weilen nicht mehr unter den Lebenden. Der greise Nestor, König in der messenischen Stadt Pylos (vergl. S. 149), ist der letzte Genosse der Kalydonischen Jagd und des Argonautenzuges; er hat drei Menschenalter an sich vorüberziehen sehen, doch ist er noch immer rüstig, mutig im Kampfe, klug im Rate, beredt und gern jener Zeiten sich erinnernd, als er noch mit Theseus und anderen Helden gegen die Kentauren kämpfte. Sie sind alle außer ihm dahingegangen. An ihre Stelle ist ein jüngeres Geschlecht getreten, das seine Abstammung mit Stolz auf jene zurückführt; es ist schwächer, als jenes, aber immer noch viel herrlicher und stärker, als die Menschen, wie sie jetzt sind.

In allen Landschaften Griechenlands erheben sich glänzende, erzgeschmückte Königsburgen, die Sitze dieser jüngeren Heroen. So herrscht von Mykenai aus der mächtige Atride Agamemnon (vergl. S. 121); seine Gattin Klytaimnestra hat ihm einen Sohn geschenkt, den Orestes, und drei blühende Töchter Iphigeneia, Elektra und Chrysothemis. Seinem Bruder Menelaos ist das benachbarte Lakonien zu eigen. Als Tyndareos die Helden Griechenlands einlud, um seine Tochter, die schöne Helena, zu werben, da ist auch Menelaos nach Amyklai gezogen Hier einigen sich die Freier, der Jungfrau die Wahl zu überlassen, und bekräftigen mit einem Schwur, daß sie den von Helena erkorenen Gatten vor jedem Angriff schützen und jede ihm angethane Beleidigung rächen werden. Helena wählt den Menelaos zu ihrem Gemahl, und so wird der jüngere Atride, nachdem Tyndareos und die Dioskuren gestorben sind, König in Amyklai. Seiner Ehe mit Helena entspringt nur eine Tochter Hermione.

In Argos ferner, nahe bei Mykenai, herrscht Diomedes, der Sohn des Tydeus und Liebling der Athene, ein Held von stürmischer und verwegener Tapferkeit, der sich gleich seinem Freunde Sthenelos schon beim Epigonenzuge bewährt hat (vergl. S. 160). Weniger durch körperliche Stärke als durch geistige Vorzüge ist der dritte Held der argivischen Landschaft ausgezeichnet, Palamedes, der König von Nauplia (vergl. S. 114), ein kluger, erfindungsreicher Mann. Ihn übertrifft noch der listige und beredte Odysseus (lat. Ulixes), der Sohn des Laertes. Er beherrscht unter dem Schutze der Athene die Insel Ithaka. Seine Gattin ist die treue Penelope. Nur ungern hat ihr Vater Ikarios (vergl.

S. 123) sie dem Odysseus nach der fernen Insel folgen lassen; er bittet sie, bei ihm zu bleiben; doch die liebende Jungfrau verhüllt ihr Haupt und verläßt den Vater, um dem Gatten zu folgen. In glücklicher Ehe schenkt sie ihm den Telemachos zum Sohne.

Und schon ist auch der jüngste Held geboren, der durch Schönheit, Kraft und Gewandtheit der herrlichste von allen sein wird: Achilleus, der Sohn des Peleus und der Nereide Thetis. Er ist ein Aiakide, ein Enkel jenes Aiakos, den die Nymphe Aigina auf der nach ihr benannten Insel dem Zeus gebar. Damals war die Insel noch unbewohnt. Um seinem Sohne Aiakos zum Reiche auch die Unterthanen zu schenken, hat Zeus die Ameisen in Menschen verwandelt; das ist das Volk der Myrmidonen, über welches Aiakos mild und gerecht herrscht. Er ist ein Liebling der Götter. Als einst ganz Griechenland von einer Dürre heimgesucht wurde, wendeten sich die Geängsteten an ihn, und wie er von dem höchsten Berggipfel seiner Insel die Arme zu Zeus erhob, da rann der langersehnte Regen hernieder. Zum Lohne für seine Gerechtigkeit ist Aiakos zum Totenrichter in der Unterwelt geworden (vergl. S. 106). Er hat drei Söhne, Peleus, Telamon und Phokos, von denen der jüngste ihm der liebste ist; darüber ergrimmen die beiden älteren, im Zorn erschlagen sie den Phokos und fliehen von der väterlichen Insel.

Telamon wird auf der nahen Insel Salamis König. Von da aus nimmt er an der Kalydonischen Jagd und am Amazonenzuge des Herakles teil und gewinnt bei der ersten Zerstörung Troias die schöne Königstochter Hesione als Ehrenpreis (vergl. S. 163); sie wird Mutter des Teukros. Von seiner ersten Gattin Eriboia hat Telamon den gewaltigen Aias (lat. Aiax) zum Sohn, den stärksten Helden, der mit seinem riesigen, mit sieben Stierhäuten überzogenen Schild wie ein Turm in der Schlacht steht.

Telamons Bruder Peleus hat sich von Aigina nach dem südlichen Thessalien gewendet. Hier bemächtigt er sich nach dem Tode seines Feindes Akastos (vergl. S. 153) der Stadt Iolkos; sie und das benachbarte Phthia sind seine Königsstädte. Der edle Kentaur Cheiron, der in dem nahen Waldgebirge des Pelion in einer Grotte wohnt, wird sein Freund. Er überredet ihn, um Thetis zu werben, die schöne Nereide, die Zeus trotz seiner Liebe nicht zur Gattin zu erheben wagte, weil ein Sohn von ihr mächtiger werden soll, als der Vater (vergl. S. 18). Aber wird die herrliche Göttin dem Sterblichen als Gattin folgen? Auf Cheirons Rat verbirgt sich Peleus in einer Höhle am Strande, und als die reizenden Nereiden aus dem Meer auftauchen, um sich am Spiele zu erfreuen, überrascht er die schöne Thetis und hält sie in seinen Armen fest, obwohl sie sich, um ihn zu schrecken, in Feuer, Wasser, in eine Schlange und einen Löwen verwandelt; endlich nimmt sie

ihre Gestalt wieder an und ergiebt sich dem kühnen Helden. In Cheirons Grotte auf dem Pelion wird die Hochzeit des Peleus und der Thetis gefeiert und alle Götter nahen sich mit Geschenken und nehmen am Feste teil. Nur Eris, die Göttin der Zwietracht, ist nicht geladen, und ihr Zorn darüber erregt nach dem Willen des Zeus den großen Krieg. Während die Götter und Göttinnen



Fig. 54. Paris und Oinone. Relief im Palazzo Spáda.

auf dem Pelion weilen, wirft Eris einen Apfel mit der Aufschrift „Der Schönsten!“ unter sie. Hera, Athene und Aphrodite beanspruchen den Preis der Schönheit. Ein Gott wagt den Streit nicht zu entscheiden, und so geleitet Hermes auf Zeus' Befehl die drei Göttinnen zu Paris, dem schönsten Sterblichen (vergl. S. 163).

Paris weidet auf dem Ida die Herden des Priamos, als die Göttinnen in strahlender Herrlichkeit vor ihm erscheinen. Hermes

beruhigt den erschreckten Jüngling und giebt ihm den Erisapfel, damit er ihn der schönsten überreiche. Da verspricht ihm Hera, wenn er zu ihren gunsten entscheiden wird, ein mächtiges Reich; Athene verkündet ihm kriegerischen Ruhm; die goldene Aphrodite aber verheißt ihm den Besitz des schönsten Weibes — und Paris giebt ihr den Apfel.

Doch nicht als Hirt, sondern als Königssohn soll Paris das schönste Weib gewinnen. Darum betreibt Aphrodite seine Rückkehr nach Troia. Bei einem Feste, das mit Wettkämpfen verbunden ist, setzt Priamos den schönsten Stier seiner Herden als Siegespreis



Fig. 55. Paris bei Helena. Relief in Neapel.

aus. Paris selbst führt das Tier in seine Vaterstadt. Er sieht den Spielen zu, da erwacht in ihm die Kampflust; er mischt sich unter die Ringenden und besiegt alle seine Brüder, selbst den gewaltigen Hektor. In ihrer Erbitterung wollen sie den unbekannten Fremdling töten, da offenbart ihnen Kassandra, daß es ihr Bruder Paris ist, warnt aber zugleich, ihn in Troia aufzunehmen. Ihre Offenbarung wird geglaubt; ihre warnenden Worte bleiben unbeachtet. Priamos und Hekabe begrüßen Paris als ihren Sohn.

Das schönste Weib ist Helena, die Gattin des Menelaos. Von Aphrodite beraten, rüstet Paris ein Schiff aus. Vergebens sucht ihn die liebende Oinone zurückzuhalten (s. Fig. 54 u. vergl. S. 163); trauernd kehrt sie auf den Ida zurück, und Paris segelt nach

Griechenland, um die schöne Helena zu gewinnen. Menelaos empfängt ihn gastfreundlich in seiner Königsburg Amyklai, und so wenig fürchtet er eine Verletzung des Gastrechts, daß er während der Anwesenheit des Paris einen Zug nach Kreta unternimmt. Der schöne Fremde aber, den Aphrodite mit allen Reizen schmückt, umstrickt das Herz der Helena mit sündhafter Liebe und überredet sie, ihren Gatten zu verlassen und ihm nach Troia zu folgen (Fig. 55).

Das Schiff trägt die beiden mit wunderbarer Schnelligkeit in die dem Untergange geweihte Stadt, wo Kassandra wiederum vergebens ihre warnende Stimme erhebt. In Griechenland aber bricht nun der Sturm los, der das stolze Ilion zu Boden wirft. Iris hat dem Menelaos die Entführung seiner Gattin verkündet, und der König zieht von Burg zu Burg; er erinnert die Helden an jenen Schwur, mit dem sie ihm bei seiner Vermählung Hilfe zugesichert haben, er ruft sie zur Rache auf für die Verletzung des Gastrechts. Und alle folgen ihm, sein Bruder Agamemnon, Palamedes, Philoktetes, der von seinem Vater Poias den Bogen und die Pfeile des Herakles geerbt hat (vergl. S. 137), Diomedes und Sthenelos, die beiden Theseussöhne Akamas und Demophon, der Lokrer Aias, der Aiakide Aias und sein Halbbruder Teukros und der greise Nestor mit seinem Sohne Antilochos.

Nur zwei Helden müssen durch List gewonnen werden. Odysseus mag seine liebe Insel Ithaka und seine junge Gattin Penelope nicht verlassen, um für sein häusliches Glück die Mühen und Beschwerden eines Kriegszuges einzutauschen. Als Diomedes und Palamedes ihn aufsuchen, stellt er sich wahnsinnig, schirrt ein Pferd und einen Ochsen vor den Pflug und pflügt mit diesem seltsamen Gespann das Feld. Der kluge Palamedes aber durchschaut die Verstellung und legt den kleinen Telemachos vor den Pflug — da weicht Odysseus aus, um sein Söhnchen nicht zu verletzen, und verrät sich dadurch. Er muß nun seine Krieger sammeln und am Zuge teilnehmen. Diomedes wird sein Freund, dem Palamedes aber zürnt er seitdem und sinnt auf Rache.

Der andere Held ist der Pelide Achilleus. Thetis hat ihn ihrem Gatten Peleus geboren. Um die sterbliche Natur ihres Kindes zu läutern, reicht sie ihm Ambrosia, und um ihn unverwundbar zu machen, läßt sie in der Stille der Nacht ein göttliches Feuer auflodern; doch während sie ihr Kind über die Flammen hält, kommt Peleus hinzu und zückt, bei diesem Anblick von Entsetzen ergriffen, das Schwert gegen die göttliche Mutter — da verschwindet Thetis; sie ist zu ihren Schwestern ins Meer zurückgekehrt, und Achilleus, sonst unverwundbar, ist an einer Stelle verwundbar geblieben, an der Ferse, an der Thetis ihn gehalten hat, als sie ihn in die Flammen legte (oder, wie eine andere Sage erzählt, als sie ihn in

gleicher Absicht in das Wasser der Styx tauchte). Sein Vater Peleus bringt ihn nun nach dem Pelion zum Kentauren Cheiron, dem Erzieher so vieler edler Helden, und unter Cheirons Aufsicht blüht Achilleus zum Jüngling heran, genährt mit dem Marke der Bären und Löwen, schnellfüßig und kühn in der Jagd, kundig des Saitenspiels und Gesanges (Fig. 56). Doch seine Mutter weiß, daß ihm, wenn er am Zuge gegen Troia teilnimmt, zwar unsterblicher Ruhm, doch ein früher Tod bevorsteht. Darum bringt sie ihn



Fig. 56. Achill und Cheiron. Wandbild aus Herculaneum.

nach Skyros zum Könige Lykomedes, und dieser verbirgt ihn in weiblicher Tracht bei seinen Töchtern. Agamemnon und die versammelten Fürsten erfahren zwar, wo der junge Held sich aufhält, und die treu verbundenen Freunde Odysseus und Diomedes segeln nach Skyros; aber sie vermögen den schönen Jüngling in seinen langen Kleidern nicht von den Königstöchtern zu unterscheiden. Da ersinnt Odysseus eine List. Er läßt Gewänder und köstlichen Schmuck, aber auch schimmernde Waffen ins Frauengemach bringen, und Achilleus verrät sein Geschlecht; er greift nach den Waffen, und von Diomedes und Odysseus erkannt, folgt er ihnen in den Kampf als schönster, schnellster und kühnster von allen Helden,

angethan mit den herrlichen Waffen, die Peleus bei seiner Vermählung von den Göttern zum Geschenk erhalten hat, in der Hand einen gewaltigen Speer, den Cheiron aus einer hochragenden Esche des Pelion gearbeitet hat. Mit ihm zieht sein treuer Freund Patroklos, sein greiser Berater Phoinix und die rüstige Jugend der Myrmidonen.

In Aulis versammeln sich die Fürsten mit ihren Schiffen und zahlreichen Kriegern. Zu ihrem Herzog erwählen sie den mächtigen Agamemnon, zu ihrem Seher den Kalchas. Als er unter



Fig. 57. Iphigeneias Opferung. Wandbild aus Pompeji.

einer Platane das Opfer bringt, zeigt sich plötzlich eine Schlange, ringelt sich den Baum hinauf zu einem Sperlingsnest und verschlingt die Alte und acht Junge, dann wird sie selbst zu Stein. Kalchas deutet das Vorzeichen: neun Jahre werden die Helden vor Troia liegen, erst im zehnten wird die Stadt fallen. Nun lösen die Fürsten die Anker, aber, unkundig des Weges, gelangen sie zuerst nach Mysien, wo ihnen am Gestade der König Telephos (vergl. S. 135) entgegentritt. Der Kampf endet mit der Niederlage der Mysier, Telephos selbst wird vom Speer des Achilleus im Schenkel

verwundet. Da die Wunde nicht heilt, wendet er sich an das Orakel, und es antwortet: „Der verwundet hat, wird auch heilen". Er erfährt zugleich, daß seine Gegner durch widrige Stürme nach Griechenland zurückgetrieben worden sind. In Argos trifft er mit den Fürsten zusammen, und als der Pelide sich weigert, ihm zu helfen, ergreift er den kleinen Orestes und droht ihn zu töten. Achilleus läßt sich endlich erweichen; er heilt ihn durch den Rost der Lanze, die ihn verwundet hat. Zum Danke dafür verspricht Telephos, ihnen den Weg nach Troia zu zeigen.

Zum zweiten Male versammeln sich die Fürsten in Aulis. Aber heftige Stürme wehen der Ausfahrt entgegen. Vergebens ersinnt Palamedes das Würfelspiel und das Brettspiel; die Helden werden immer ungeduldiger und drängen in Kalchas, ihnen den Willen der Götter zu offenbaren. Endlich verkündet der Seher, Artemis zürne ihnen, weil Agamemnon sie beleidigt habe; sie werde nicht eher versöhnt werden, bis Iphigeneia, die Tochter des Königs, ihr zum Opfer gebracht wird. Mit schwerem Herzen läßt Agamemnon die Jungfrau ins Lager geleiten, um ihr Leben für das gemeinsame Wohl dahinzugeben. Schon ist das grausige Opfer bereitet und Kalchas zückt den Stahl, da verschwindet Iphigeneia. Artemis hat sie nach dem fernen Taurien entrückt, wo sie nun als Priesterin ihres grausamen Kultes (vergl. S. 52) beim Könige Thoas weilt. Anstatt der Jungfrau steht eine Hindin vor dem Altar, und als Kalchas diese geopfert hat, wendet sich der Wind und treibt die Flotte in rascher Fahrt nach Troia (Fig. 57).

Am Gestade stehen die Troer, zur Schlacht bereit. Ihr Vorkämpfer ist Hektor, denn der greise Priamos ist zu alt zum Kampfe. An Hektors Seite fechten seine Brüder, unter ihnen der tapfere Deïphobos und der schöne Paris, der zwar lieber von Salben duftend im Frauengemache bei Helena weilt, jetzt aber in der gemeinsamen Not sich zu denen gesellt, die für ihn bluten, weichlich von Ansehen, aber stark in der Schlacht und ein trefflicher Bogenschütze. Auch ihr Vetter Aineias (vergl. S. 162) kämpft in den ersten Reihen. Und ihr Heer ist kaum weniger zahlreich, als das der Angreifer. Mit den Troern haben sich die reisigen Scharen ihrer Unterthanen vereinigt und Freunde und Bundesgenossen, wie der Lykierkönig Sarpedon. Und nicht nur die Sterblichen, auch die Unsterblichen scheiden sich in zwei feindliche Teile: auf seiten der Griechen stehen Hera und Athene, erbittert über das Parisurteil, mit ihnen Poseidon und Hephaistos; die Troer werden von Apollon, Aphrodite und Ares begünstigt. Zeus aber hält in gerechten Händen die Wage der Entscheidung.

Das erste Opfer des Krieges ist Protesilaos, der junge Gatte der Laodameia, der sie am Tage ihrer Vermählung verlassen mußte, um gegen Troia zu ziehen. Obwohl er weiß, daß ein Orakel-

spruch dem Helden, der die feindliche Küste zuerst betritt, den Tod verkündet, springt er seinen Gefährten todesmutig voran aus den Schiffen und fällt unter Hektors Speer; spätere Dichter singen von seiner und Laodameias Liebe und daß er einer der wenigen gewesen ist, die noch einmal aus der Unterwelt zurückkehren durften, um wenigstens einen Tag mit seiner jungen Gattin vereint zu sein. Jubelnd begrüßen die Troer den Fall des Protesilaos. Aber schon stürmt Achilleus heran, von schimmernden Waffen umhüllt, glänzend in jugendlicher Schönheit. Von den Feinden tritt ihm Kyknos entgegen, ein wunderbarer Held, schneeweiß von Farbe und durch die Gunst seines Vaters Poseidon unverwundbar. Der Pelide erkennt bald die Natur seines Gegners, doch ohne zu verzagen wirft er ihn zu Boden und würgt ihn mit dem Helmbande, bis plötzlich ein weißer Schwan unter seinen Händen aufflattert; Poseidon hat den Sterbenden verwandelt. Nach dem Falle des Kyknos wird der Kampf allgemein, und so furchtbar wüten die Waffen der Griechen, daß die Troer endlich, von Entsetzen gefaßt, sich in die Stadtmauern einschließen. Sie stehen noch unter dem frischen Eindruck der Niederlage, als Menelaos und Odysseus die Stadt betreten, um die friedliche Rückgabe der Helena und der von Paris geraubten Schätze zu verlangen. Antenor nimmt die feindlichen Helden gastlich in sein Haus auf; Helena selbst, von Reue gequält, wünscht zu ihrem Gatten zurückzukehren; aber Paris hält sie zurück und hintertreibt den friedlichen Ausgleich.

Der Krieg nimmt seinen Fortgang. Die Troer halten sich in der Stadt verschlossen. Die Griechen lagern bei ihren Schiffen am Gestade, die einzelnen Fürsten mit ihren Kriegern. Sie vermögen die hohen Mauern von Ilion nicht zu stürmen, aber sie verwüsten alles Land umher, ohne daß die Troer ihnen entgegentreten. Nur zuweilen wagen sich einzelne aus den Thoren, um ihre Rosse zu tummeln oder am nahen Quell Wasser zu schöpfen. So begleitet einst Troïlos, der jüngste Sohn des Priamos, seine schöne Schwester Polyxena zum Quell; Achilleus aber lauert ihnen auf, bricht plötzlich aus seinem Versteck hervor und verfolgt die Fliehenden. Polyxena entkommt in die Stadt; den Troilos vermögen seine Rosse vor dem schnellfüßigen und erbarmungslosen Gegner nicht zu retten. Achilleus holt ihn beim Heiligtume des Thymbräischen Apollon ein und tötet ihn mit dem Schwerte; nur seinen Leichnam bringen die aus den Thoren vorbrechenden Troer unter Hektors Führung in die Stadt zurück. Seitdem grollt Apollon dem Peliden; denn sein Altar ist mit Blut befleckt, und er hat den schönen Knaben geliebt.

Rings um Troia sinken die Bundesgenossenstädte in Trümmer, und Scharen von Gefangenen werden ins Schiffslager geführt, unter ihnen schöne Fürstentöchter, welche die Helden als Ehrenpreis in ihren Zelten aufnehmen, so Achilleus die liebliche Briseïs, die er

als seine Gattin in die Heimat zu führen gedenkt, Aias die Tekmessa, die ihn zum Vater des Eurysakes macht, Agamemnon die schöne Chryseïs, die Tochter des Apollonpriesters Chryses von der Insel Chryse. Einer dieser Plünderungszüge giebt auch dem Odysseus Gelegenheit, seinen Rachedurst an Palamedes zu stillen. Während der Fürst von Nauplia vom Lager abwesend ist, verbirgt er in dessen Zelte Gold und Briefe, als wenn er von Priamos bestochen worden wäre. Und die Griechen lassen sich täuschen. Sie halten Gericht über Palamedes und steinigen ihn.

Neun Jahre lang liegen die Griechen vor Troia, da bricht zwischen Agamemnon und Achilleus jener Streit aus, dessen verhängnisvolle Folgen die Ilias besingt. Um seine Tochter loszukaufen, ist Chryses mit reicher Lösung ins Lager gekommen. Agamemnon aber weigert sich, das schöne Mädchen, das er liebt, freizugeben, ja, er treibt den Greis mit Drohungen und Schmähworten hinweg. Da fleht Chryses im Gebete zu Apollon, und der in seinem Priester beleidigte Gott eilt hinzu und sendet mit seinen Geschossen die Pest unter die Griechen, neun Tage lang. Am zehnten wendet sich das entsetzte Heer an Kalchas. Achilleus verheißt ihm seinen Schutz gegen jedermann, und nun offenbart der Seher, Agamemnon müsse Chryseïs mit Sühnegeschenken ihrem Vater zurückgeben und den Gott durch Opfer versöhnen. Da wendet sich der Zorn des stolzen Atriden gegen Achilleus. Wohl will er das Mädchen zurückgeben, aber als Ersatz für Chryseïs fordert er die liebliche Briseïs, die im Zelte des Peliden weilt. Unheilbarer Zwiespalt droht den Griechen. Denn schon ist Achilleus aufgesprungen und zückt das Schwert, um die Beschimpfung im Blute seines Gegners zu sühnen; doch Athene, die plötzlich h nter ihm steht, faßt ihn in den langen Locken und mahnt, nur ihm sichtbar, er solle sich dem Willen der Unsterblichen fügen. Grollend gehorcht der Jüngling und verläßt die Versammlung, entschlossen, nie wieder am Kampfe gegen die Troer teilzunehmen. Auf seinen Befehl führt Patroklos das Mädchen den Herolden des Agamemnon zu (Fig. 58), und mit der Rückgabe der Chryseïs und einem Opfer in Chryse weicht die Pest vom Lager. Thetis aber hört das Weinen ihres Sohnes, taucht aus den Fluten empor und tröstet ihn; dann schwebt sie zum Olymp hinauf, und Zeus verspricht ihr, den Troern Sieg zu verleihen, so lange Achilleus dem Kampfe fern bleiben wird (I. Gesang der Ilias).

Ein trügerischer Traum, von Zeus entsendet, verheißt dem Atriden die Einnahme der Stadt. Am Morgen versammeln sich die Fürsten und ihre Krieger, und um ihren Mut für den Entscheidungskampf zu prüfen, richtet Agamemnon die Frage an sie, ob sie noch weiter kämpfen oder lieber nach Griechenland heimkehren wollen. Da stürmt das Heer wie ein Mann nach den Schiffen.

Allen voran lärmt und schreit der feige Thersites, der mit seinen schielenden Augen und seinem Höcker der häßlichste von allen ist. Nur mit Mühe gelingt es den Fürsten, den Aufruhr zu stillen, bis Odysseus endlich den geifernden Thersites mit Schlägen zur Ruhe zwingt und tadelnde und mahnende Worte an das Heer richtet. Beschämt über die plötzliche Aufwallung ihrer Furcht, rüsten sich nun die Griechen zum Kampfe, Schar an Schar mit



Fig. 58. Briseïs. Wandbild aus Pompeji.

ihren Fürsten an der Spitze. Nur Achilleus mit seinen Myrmidonen bleibt bei den Zelten zurück. Und wie das Feld von Waffen starrt, öffnen sich drüben die Thore der Stadt und ergießen die reisigen Scharen der Troer in die Ebene (II.). Bald stehen sich die Helden Aug in Auge gegenüber. Menelaos erblickt in den feindlichen Reihen den Entführer seiner Gattin und fordert ihn zum Zweikampf heraus. Ein Vertrag wird geschlossen. Aber Paris wird von

Aphrodite aus den Händen des grimmen Gegners gerettet, und der verräterische Pfeil, den der Troer Pandaros auf Menelaos schnellt, bricht den Vertrag. Mit gesteigerter Erbitterung stürzen sich die Griechen auf die Feinde, und fürchterlich wütet Diomedes unter ihnen, so daß endlich Aphrodite und Ares dem Gewaltigen entgegentreten. Doch Athene stellt sich zu dem Helden auf den Wagen, und von ihr behütet, führt er den Speer, daß die zarte Göttin mit wunder Hand zum Olymp entflieht und der blutige Gott laut brüllend wie ein abziehendes Gewitter davoneilt (III.—V.). Auf seiten der Troer sinkt ein Held nach dem andern in den Tod. Von Grauen erfaßt, wendet Hektor sich nach Ilion zurück, um den Zorn der Athene durch Opfer abzuwenden. Auch ruft er den Paris aus seinem Palaste zu neuem Kampfe, und nach rührendem Abschied von seiner Gattin Andromache stürmt er wieder in das blutige Gefild. Um den Seinigen Erleichterung zu bringen, erbietet er sich dem tapfersten unter seinen Gegnern zum Zweikampfe. Der riesige Aias tritt ihm entgegen. Doch während sie noch unentschieden kämpfen, sinkt die Sonne hinab, und die einbrechende Nacht macht dem Kampf ein Ende (VI. u. VII.).

Der neue Tag führt die Scharen zu neuem Blutvergießen. Und nun sendet Zeus, eingedenk des Versprechens, das er Thetis gegeben, den Troern Sieg. Vergebens kämpfen die Fürsten der Griechen, Diomedes, Aias und sein Halbbruder Teukros. Schritt vor Schritt werden ihre Krieger nach dem Gestade zurückgedrängt, und als die Nacht ihre Schatten wieder über die Ebene lagert, da stehen die Troer vor dem Graben, der das feindliche Schiffslager umzieht, bereit, am nächsten Tage die Mauer zu stürmen und die ans Land gezogenen Schiffe zu verbrennen (VIII.).

Agamemnon, der auch ohne Achilleus zu siegen meinte, ist tief gedemütigt und bereit, den Groll des Heldenjünglings durch Rückgabe der Briseïs und reiche Sühne zu besänftigen. In seinem Auftrage gehen der beredte Odysseus und Aias, der Verwandte des Peliden, zu den Zelten der Myrmidonen. Achilleus heißt sie willkommen, und sein väterlicher Freund Phoinix ermahnt ihn, die Bitten der Fürsten zu erhören. Aber er beharrt bei seinem Entschluß, dem Kampfe fernzubleiben, bis Hektor die Brandfackel in die Schiffe schleudern wird (IX.).

Doch noch ist der Mut der Griechen nicht gebrochen. In dunkler Nacht gehen Diomedes und Odysseus auf Kundschaft aus, töten den Dolon, der ihnen von der Gegenseite in der gleichen Absicht entgegenkommt, und schleichen ins feindliche Lager, wo sie den Thrakerfürsten Rhesos im Schlafe morden und sein herrliches Gespann erbeuten (X.). Und in der Morgendämmerung bricht das gesamte Heer noch einmal über den Graben vor. Aber der Wille des Zeus ist ihnen entgegen. Ein feindlicher Speer verwundet

Agamemnon; der Pfeil des Paris trifft Diomedes. Auch die Umwallung ihres Lagers bietet den Bedrängten keinen Schutz. Ein gewaltiger Steinwurf **Hektors** sprengt das Thor auf. Schon kämpft man bei den Schiffen. Man ruft nach Brandfackeln. Kaum vermag noch der riesige **Aias** vom Verdeck des vordersten Schiffes aus die Feinde abzuwehren (XI.—XV.), da eilt **Patroklos** mit Thränen im Auge zu Achilleus und bittet, das Verhängnis abzuwehren oder ihm wenigstens seine Rüstung zu geben, um mit den schimmernden Waffen des Gefürchteten die Feinde zu schrecken. Die Bitte des Freundes bewegt den Helden eben so mächtig, wie der Anblick des Brandes, der von den Schiffen lodernd in die Höhe schlägt. Zwar bleibt er auch jetzt noch dem Kampfe fern, aber er rüstet Patroklos mit seinen eigenen Waffen, heißt die Myrmidonen, ihm zu folgen, und entsendet ihn mit der Bitte an Zeus, den geliebten Freund unverletzt aus dem Getümmel zurückzuführen. Entsetzen packt die Troer, wie sie das Abbild des Peliden auf sich einstürmen sehen. Sie weichen von den Schiffen zurück über den Graben, über das Flachfeld, bis an die Mauern ihrer Stadt. Und schon schwingt sich der ungestüme Held auf die Stadtmauer empor, da naht den Troern ein mächtiger Schutz. Apollon steht auf den Zinnen. Dreimal stößt er den Kühnen zurück, dann erhebt er gewaltig drohend die Stimme, und vor seinen Worten weicht Patroklos zurück, doch nur einen Augenblick, so bricht er von neuem auf die Feinde ein und erschlägt dreimal neun Männer; als er zum vierten Male vorstürmt, erhebt sich der Gott und schlägt ihm die flache Hand zwischen die Schultern, daß ihm der Helm vom Haupte rollt und der Schild vom Arme sinkt. Ein Troer stößt dem Wehrlosen den Speer in den Rücken, und Hektors Lanze fällt den Todwunden, der vergebens in den Reihen seiner Genossen Schutz sucht (XVI.). Um den Gefallenen entbrennt ein furchtbarer Kampf. Hektor reißt ihm die glänzende Rüstung von den Gliedern; aber die Fürsten der Griechen springen vor die Leiche, und während die einen die Troer abwehren, tragen die anderen den schönen Körper aus dem Getümmel, das mit lautem Getöse nach dem Schiffslager zurückwogt (XVII.). Ahnungslos sitzt der Pelide am Gestade. Antilochos, Nestors Sohn, meldet ihm zuerst den Tod des Freundes. Und so verzweifelt ist der Jammer des Jünglings, daß seine Mutter Thetis aus den Wogen emporsteigt, ihn zu trösten. Sie verspricht ihm andere Waffen, und Hera entsendet die Götterbotin Iris und ruft ihn nach dem Graben, wo um die Leiche seines Freundes der Kampf wütet. Waffenlos tritt der Jüngling vor die Mauer, aber entsetzlich ist sein Anblick, denn Athene hält die Aegis über sein Haupt, daß es zu flammen scheint; und dreimal aufschreiend in Schmerz und Wut, schreckt Achilleus die Feinde vom Graben zurück, daß sie in wilder Verwirrung nach

der Stadt flüchten. Die Leiche des Patroklos wird nach den Zelten gebracht und beklagt. Die Nacht bricht herein.

Schwer hat sich der Zwiespalt der Fürsten gerächt. Der Übermut des Atriden hat dem Heere die blutige Niederlage gebracht; das Übermaß berechtigten Grolles, womit Achilleus jede Versöhnung abwies, hat ihm den lieben Freund gekostet. Nun sind beide zur Aussöhnung bereit. Briseïs wird mit reichen Geschenken dem Peliden zugeführt. Seine Seele lechzt nach Rache an Hektor. Und als am Morgen Thetis ihm die herrlichen Waffen bringt, die Hephaistos selbst für ihn geschmiedet hat, da rüstet er sich mit dem goldenen Helm, dem strahlenden Harnisch, dem gewaltigen Schild, dessen Erzfläche mit einer Fülle von Bildwerken geschmückt ist, und verlangt ungestüm nach der Schlacht (XVIII. und XIX.).

Die Schlacht, die nun anhebt, ist die blutigste, die vor Troias Mauern gekämpft wurde. Auch die hohen Götter stürmen von beiden Seiten in das Getümmel, und die Luft hallt vom Donner wieder, und Erdbeben erschüttert den Boden, auf dem die Scharen aufeinandertreffen (XX. und XXI.). Da ist aller Widerstand der Troer vergebens. Wie gehetztes Wild fliehen sie vor dem Peliden in die Stadtthore zurück. Nur Hektor erwartet ihn vor den Augen der jammernden Eltern im freien Felde. Aber auch ihm entsinkt der Mut, wie er den erbarmungslosen Gegner erblickt, der seinen Freund an ihm zu rächen dürstet. Von Entsetzen erfaßt, sucht auch er das Thor zu gewinnen. Doch der schnelle Jüngling drängt ihn von der Stadt ab und hetzt ihn, wie ein Raubtier den flüchtigen Hirsch. Die Scharen der Griechen strömen hinzu. Aber keiner schleudert ein Geschoß auf den Feind; denn der Pelide winkt ihnen, den Verhaßten ihm zu überlassen. Dreimal jagt er ihn um die Stadtmauer, dann hält der Verfolgte atemlos stand. Zeus hat die Wage mit den Schicksalslosen der beiden Helden erhoben, und die Schale des edlen Hektor ist tief zum Hades hinabgesunken. Die Unsterblichen entziehen ihm ihren Schutz. Machtlos prallt seine Lanze von den göttlichen Waffen des Peliden ab; mit dem Schwerte dringt er auf den Jüngling ein, doch dieser stößt ihm den Speer in die Kehle und frohlockt laut über den Gefallenen. Er verweigert auch die letzte Bitte des Sterbenden, seine Leiche den trauernden Eltern zur Bestattung zurückzugeben. Kaum ist das Leben des Besiegten entflohen, so durchsticht er ihm die Sehnen an den Füßen, bindet ihn an den Streitwagen und schleift ihn zu den Schiffen (XXII.), wo nun erst am nächsten Tage die Leichenfeier des Patroklos mit grausigen Menschenopfern und glänzenden Spielen begangen wird (XXIII.).

Laute Klage erfüllt die Stadt, deren Vorkämpfer gefallen ist. Priamos aber vermag es nicht zu ertragen, daß die Leiche seines heldenhaften Sohnes den Hunden und Vögeln zum Fraße hin-

geworfen ist. Von den Göttern gestärkt und von Hermes geleitet, sucht er in der Nacht mit reichen Geschenken das feindliche Lager auf. Unbemerkt gelangt er bis an das Zelt des Achilleus, wirft sich ihm zu Füßen, küßt die Hand, die so viele seiner Söhne erschlagen hat, und fleht, ihm Hektors Leiche zu übergeben. Der Anblick des edlen Greises, mehr noch die bittenden Worte, mit denen er das Bild des fernen Vaters Peleus in ihm wachruft, rühren den Jüngling bis zu Thränen. Weinend hebt er den König empor und gewährt sein Verlangen — mit dem Leichenbegängnis in Troia und der Klage um Hektor schließt der XXIV. Gesang der Ilias.

Noch zweimal bewährt sich Achilleus — wie Arktinos in der **Aithiopis** sang — als unüberwindlichen Helden, gegen die schöne Arestochter Penthesileia, die mit ihren kriegerischen Amazonen von Thrakien her den bedrängten Troern zu Hilfe zieht, und gegen den Äthiopenfürsten Memnon. Jene führt die Troer zum ersten Male nach Hektors Tode wieder ins Feld und richtet mit ihren Heldenjungfrauen unter den Feinden ein gewaltiges Blutbad an, bis endlich Achilleus ihr begegnet. Sein Speer trifft die Jungfrau in die Brust; sie bricht zusammen, ihr Helm sinkt von den Locken, und beim Anblick ihrer Schönheit wird der wilde Sieger von Mitleid und Liebe bewegt. Er fängt die Todwunde in seinen Armen auf. Aber sein Speer hat zu sicher getroffen. Sie haucht in seinen Armen ihr Leben aus. Den schönen Körper giebt der Jüngling den Feinden zu ehrenvoller Bestattung zurück, und als Thersites, der vor der Lebenden wie ein Hase gerannt war, die Tote durch einen Speerstoß zu schänden wagt, da schlägt er ihn ins Gesicht, daß dem feigen Buckligen die Lästerzunge für immer still steht. — Memnon ist der Sohn der Eos und des Tithonos (vergl. S. 55). Aus dem fernen Äthiopien ist er nach Ilion gekommen, die letzte Zuflucht der Troer, dem Achilleus ähnlich an Jugend, Schönheit und kriegerischer Kraft, ähnlich auch durch die Pracht seiner Waffen. Von den griechischen Fürsten ist ihm keiner gewachsen außer dem Peliden. Doch dieser weiß, daß ihm selbst der Tod nahe bevorsteht, wenn Memnon unter seinem Speere fällt. Er weicht daher dem Gegner in der Schlacht aus. Erst als Antilochos, der ihm nach Patroklos der liebste Freund ist, für seinen greisen Vater Nestor unter Memnons Hand in den Staub sinkt, trotzt er dem Verhängnis und stellt sich dem Äthiopen entgegen. Klagend und bittend nahen sich die beiden göttlichen Mütter Thetis und Eos dem Throne des Zeus. Zeus aber hebt die Schicksalswage, und wie sich die Schale Memnons zum Hades neigt, da fällt auch der Held vom Speere des Peliden. Seine Leiche wird von Hypnos und Thanatos aus dem Getümmel entrückt und nach dem fernen Osten gebracht, wo Eos ihn beklagt und beerdigt. In Ägypten steht noch jetzt das

riesige Steinbild, in dem die Griechen Memnon erkannten und von dem sie erzählten, daß es jeden Morgen vor Sonnenaufgang mit Klagetönen die Morgenröte begrüße und von ihren Thränen, dem Tau, feucht sei (vergl. K. d. A. S. 13).

Vom Tode des Achilleus gab es zwei verschiedene Erzählungen. Nach der einen stürmt der Jüngling, wissend, daß nach Memnons Fall nun auch für ihn die Stunde des Sterbens gekommen ist,



Fig. 59. Aias mit Achilleus' Leiche, sog. Pasquino in Rom.

noch einmal auf die Troer ein und treibt sie in blutiger Niederlage bis an die Stadtmauer; am Skäischen Thore aber hemmt Apollon die Flucht und lenkt den Pfeil des Paris nach der Ferse, der einzig verwundbaren Stelle des Peliden. Die andre Erzählung knüpft an das Thymbräische Heiligtum an, dessen Altar Achilleus mit dem Blute des Troïlos befleckt hat (vergl. S. 173). In festlichem Zuge sind Griechen und Troer nach dem Tempel gekommen. Es gilt der Vermählung des Peliden mit der schönen Priamostochter Polyxena.

Paris aber schießt am Altar meuchlings den tödlichen Pfeil in die Ferse des Helden. Um den Gefallenen erhebt sich ein wütender Kampf, doch gelingt es den Fürsten, die Leiche zu retten; Aias trägt sie zu den Schiffen (Fig. 59), Odysseus wehrt die Feinde ab. Weinend umfängt Briseïs den toten Geliebten; aus den Fluten steigt seine göttliche Mutter Thetis empor und klagt mit ihren schönen Schwestern um den starken Sohn; vom Olymp schweben die Musen herab, um den Helden, der in der Blüte der Jugend ins Grab sank, durch ihre Gesänge zu feiern. Lauter Jammer erfüllt das Lager, siebzehn Tage lang. Dann errichten die Griechen einen gewaltigen Scheiterhaufen, verbrennen die sterblichen Überreste des Helden und bergen den goldnen Krug mit der Asche des Achilleus, Patroklos und Antilochos in dem hohen Hügelgrabe, das noch jetzt wie ein stummer Zeuge der großen Vorzeit über das Meer und die Ebene des Skamandros blickt. Die unsterbliche Seele ihres Sohnes aber hat Thetis aus den Flammen nach der Insel Leuke entführt. Dort, vor der Mündung der Donau ins Schwarze Meer, weilt nun der Heros, von den Seefahrern wegen seiner schützenden und rettenden Macht verehrt, in ewiger Seligkeit und an der Seite der Helena, die nach ihrem Tode ebenfalls nach Leuke entrückt wurde und sich, die schönste Heroine, dem schönsten Heros vermählte.

Die herrlichen Leichenspiele, die Thetis ihrem Sohne feiert, enden mit einem unseligen Streit um die Waffen des Peliden. Aias und Odysseus erheben darauf Anspruch. Die Entscheidung fällt zu gunsten des Laërtiaden. Die Erbitterung darüber erschüttert das edle und stolze Gemüt des Aias bis zum Wahnsinn. Im Dunkel der Nacht erhebt er sich aus seinem Zelt und bricht in der Verblendung, die Athene über ihn verhängt hat, in die Schafherden der Griechen ein; er glaubt, den verhaßten Odysseus und seine Krieger vor dem Schwert zu haben. Dann kehrt ihm die Besinnung zurück, und der Schimpf, den die wahnsinnige That über ihn bringen muß, treibt ihn in den Tod. Trotz der Bitten der treuen Tekmessa wandert er einsam an den Strand und stürzt sich ins Schwert. Aus seinem Blute sproßte eine dunkle Blume, die von den Griechen Hyakinthos genannt wurde und auf deren Blütenblättern man die Anfangsbuchstaben des Namens Ai-as zu erkennen meinte.

Die folgenden Ereignisse gehören der **kleinen Ilias** an. Noch steht das stolze Ilion, gebeugt zwar durch zehnjährigen Kriegssturm, aber immer noch ungebrochen. Das Ende der Stadt wird weniger durch die Gewalt der Waffen, als durch die List des Odysseus herbeigeführt. Es gelingt ihm, den weisen Helenos, den die Zukunft wissenden Sohn des Priamos, gefangen zu nehmen, und der Gefangene offenbart ihm, die Stadt werde fallen, wenn ein Aiakide und die Pfeile des Herakles mit den Griechen wären. Der



letzte Sproß des edlen Stammes ist Pyrrhos, der junge Sohn, den die Königstochter Deïdameia auf der Insel Skyros dem Achilleus geboren hat. Die Geschosse des Herakles sind im Besitze des Philoktetes, der mit den Fürsten von Aulis gegen Troia gezogen, auf der Insel Tenedos aber von einer Giftschlange gebissen und, an unsäglichen Schmerzen leidend, nach der Insel Lemnos gebracht worden ist. Von dort führt Odysseus den Kranken nach dem



Fig. 60. Odysseus und Diomedes beim Palladionraube.

Schiffslager, wo der heilkundige Machaon ihn heilt. Und auch Pyrrhos folgt dem Laërtiaden, der ihm die Waffen seines Vaters bringt, und zieht mit ihm gegen Troia; die Griechen nennen ihn seiner Jugend wegen Neoptolemos.

Unter den Geschossen des Philoktetes fällt Paris. Das in die Wunde eingedrungene Gift widersteht allen menschlichen Heilmitteln, und die Nymphe Oinone (vergl. S. 163), die Paris auf dem Ida aufsucht, weigert sich, dem Treulosen zu helfen. Aber auch noch nach dem Tode des Paris halten die Troer die schöne Helena

zurück und vermählen sie einem anderen Sohne des Priamos, dem tapferen Deïphobos. Doch Helena sehnt sich in bitterer Reue nach der Heimat. Und als Odysseus in Bettlertracht nach Troia kommt, um die Stadt auszukundschaften, da schweigt sie, die einzige, die den Verkleideten erkannt hat. Unverletzt kehrt der kühne und schlaue Held ins Lager zurück; doch nur, um mit seinem treuen Genossen Diomedes zum zweiten Mal in die feindliche Stadt zu schleichen. Es gilt, ein altheiliges Holzbild der Athene, das sogen. Palladion, an dem das Schicksal Ilions haftet, aus dem Burgtempel zu entführen. Und das Wagnis gelingt (Fig. 60). Die beiden Helden bringen das Palladion aus der Stadt, die nun dem Untergange geweiht ist. Die **Iliupersis**, die „Zerstörung von Ilion“, bricht herein.

Auf Odysseus' Rat und unter dem Beistande der Athene zimmert Epeios ein hölzernes Pferd von so gewaltiger Größe, daß es die besten Helden der Griechen in seinem Leibe zu bergen vermag. Danach werden die Zelte verbrannt und die Schiffe ins Meer gezogen. Von den Mauern aus sehen die Troer die lodernden Flammen, die ihrem Gesichtskreis entschwindenden Segel. Sie strömen aus den Thoren ins freie Feld und scharen sich um das hölzerne Pferd, zweifelnd, was das turmhohe Wunderbild bedeuten soll. Da bringt man einen gefangenen Griechen herbei, den man im Schilfe versteckt gefunden hat. Es ist der verschlagene Sinon. Mit trügerischer Rede ermahnt er die Troer, das hölzerne Pferd in die Stadt zu bringen, als ein Weihe- und Sühngeschenk der heimkehrenden Griechen an die Burggöttin Athene. Und seine Worte bethören das Volk. Vergebens warnt der Apollonpriester Laokoon vor dem verhängnisvollen Geschenk und drängt, es zu verbrennen; vergebens stößt er mit dem Speer ins Holz, daß die Waffen der eingeschlossenen Helden erklirren. Die Troer hören es nicht. Sie sind wie gebannt bei dem Anblick zweier gewaltiger Schlangen, die sich plötzlich von der Insel Tenedos her mit wunderbarer Schnelligkeit übers Meer ringeln, Laokoon und seine beiden Söhne in tödlicher Umstrickung packen und dann verschwinden. Der schnelle Tod des Mannes, der das Bild zu verletzen wagte, benimmt den Troern den letzten Zweifel an der Wahrheit des von Sinon Gesagten. Jubelnd ziehen sie das hölzerne Pferd nach der Stadt, brechen eine Lücke in die Stadtmauer, da es unter keinem Thore hindurchgeht, und führen es nach der Burg. Dann überlassen sie sich der Freude über die vermeintliche Heimkehr der Feinde, bis die Nacht anbricht.

Die Griechen aber sind nicht heimgekehrt. Bei der Insel Tenedos halten sie die Schiffe und spähen durch die dunkle Nacht in die Ferne, bis über den Zinnen von Ilion ein Licht gleich einem Stern aufleuchtet. Sinon hat ihnen mit einer

Fackel das Feuerzeichen gegeben, daß die Stadt im Schlafe liegt. Nun hilft er den eingeschlossenen Helden aus dem hölzernen Pferd, und sie öffnen die Thore und fallen mit den gelandeten Scharen über die sorglos Schlummernden. Da vollendet sich das Schicksal Ilions. In Blut und Flammen sinken die Überraschten aus dem Schlaf in den Tod. Zwar sammeln sich hier und dort die Bedrängten zum Widerstand; ihre Frauen und Töchter suchen Zuflucht in den Tempeln. Doch Haus um Haus wird erstürmt, und der Schutz der Heiligtümer wird von den Siegestrunkenen mißachtet. Bei der Verteidigung seines Palastes fällt Deïphobos



Fig. 61. Aias und Kassandra. Vasenbild.

gegen Menelaos, der seine Gattin sucht, und schon zückt der Erbitterte das Schwert auch gegen das treulose Weib; doch ihre wunderbare Schönheit entwaffnet seinen Zorn; er schont sie und führt sie nach den Schiffen. Kassandra aber wird von dem Lokrer Aias mit roher Gewalt aus dem Tempel der Athene und von dem heiligen Bild hinweggerissen, das sie in ihrer Angst umklammert (Fig. 61). Immer näher kommen die Sieger der Königsburg. Neoptolemos ist der erste, der die Halle betritt, in der Priamos mit seiner Gattin Hekabe und seinen Töchtern am Altare des Zeus Herkeios den blutigen Sieger erwartet, und Neoptolemos läßt sich nicht, wie sein Vater Achilleus, durch das weiße Haar des Königs rühren; er ermordet ihn am Altare. Hekabe und die Königstöchter werden aus der brennenden Stadt nach den

Schiffen geschleppt, und vor den Augen der Andromache schleudert Odysseus den kleinen Astyanax von der Mauer in die Tiefe, vor der klagenden Mutter opfert Neoptolemos die schöne Polyxena am Grabe seines Vaters. Jammernd folgen die Gefangenen ihren Überwindern in die Fremde. Die übrigen Troer liegen unter dem Schutt ihrer Stadt begraben. Nur Antenor und sein Haus (vergl. S. 173) sind von den Griechen verschont worden. Und Aineias hat seinen Vater Anchises und seinen jungen Sohn Askanios nach den Schiffen gerettet, die ihn in eine neue Heimat führen sollen.

Die Abenteuer der Heimkehr sind von der Nostenpoësie besungen und später immer reicher ausgeschmückt und durch örtliche Sagen erweitert worden. Nur wenige Fürsten erreichten mit ihren Schiffen unversehrt die Heimat, wie Nestor, Neoptolemos und Diomedes. Den übrigen standen weite Irrfahrten bevor, widrige Stürme und der Schiffbruch von tausenden. Schon am Gestade von Ilion beginnt das Unheil. Athene zürnt den Siegern, weil die Frevelthat des Lokrers Aias unbestraft geblieben ist. Sie erregt Zwiespalt unter den Fürsten und die Trennung der Flotte in mehrere Geschwader. Zuerst segelt Menelaos ab und gelangt glücklich bis ans Vorgebirge Malea. Aber angesichts der heimatlichen Küste faßt ihn ein Sturm und versenkt die meisten seiner Schiffe in dem klippenreichen Meer von Kreta. Mit den fünf letzten erreicht er den Strand von Ägypten und weilt sieben Jahre lang im Nilland und bei den Phöniziern, bis die Götter endlich ihn und die schöne Helena nach Lakedaimon zurückführen. Ihre einzige Tochter Hermione wird dem Neoptolemos vermählt.

Agamemnons Geschwader hat bereits die Küste von Euboia in Sicht, da bricht die Nacht herein. Sorgsam richten die Steuerleute ihre Schiffe nach den Leuchtfeuern, die ihnen vom nahen Strand aus den rechten Weg zu zeigen scheinen. Aber was ihnen sonst Rettung brachte, schafft hier Verderben. Nauplios, der greise Vater des Palamedes, hat vergebens von den Fürsten Genugthuung gefordert für den Tod seines Sohnes (vergl. S. 174). Nun rächt er sich an den Heimkehrenden und lockt ihre Schiffe durch falsche Feuerzeichen auf Klippen und Untiefen. Und Athene und Poseidon senden einen gewaltigen Sturm, in dem viele von den Fahrzeugen zerschellen, auch das des Lokrers Aias, der durch seinen Frevel an Kassandra den Zorn der Götter heraufbeschworen hat. Mit den Trümmern seines Geschwaders landet Agamemnon in der Heimat, ahnungslos, welcher Empfang ihm da bevorsteht. Die zehnjährige Abwesenheit des Königs hat seinem Vetter Aigisthos (vergl. S. 121) Gelegenheit gegeben, nach Mykenai zurückzukehren, den fernen Gatten der Klytaimnestra als Mörder ihrer Tochter Iphigeneia (vergl. S. 172) verhaßt zu machen und ihr Herz mit sündiger Liebe

zu umstricken. Wie nun die Wächter die Heimkehr des Königs melden, da treiben Haß und Angst das verbrecherische Paar zum Meuchelmord. Klytaimnestra erhebt die Hand gegen den eigenen Gatten; mit Agamemnon sinken seine Getreuen in den Tod und die unglückselige Kassandra, die ihm als Gefangene von Troia gefolgt ist. — Sieben Jahre bleibt die Blutthat ungesühnt. Der Bruder des Erschlagenen irrt noch fern von der Heimat umher. Der einzige Sohn Orestes ist noch zu jung zur Rache und weilt ebenfalls in der Fremde. Um ihn vor den Nachstellungen des blutigen Aigisthos zu retten, hat seine treue Schwester Elektra ihn dem Schutze des Königs Strophios von Phokis anvertraut; dort reift der Knabe zum Jüngling heran, in treuer Freundschaft dem Königssohne Pylades verbunden. Im achten Jahre nach der Ermordung des Vaters fühlt Orestes sich der Pflicht der Blut-



Fig. 62. Orestes-Sarkophag.

rache gewachsen und zieht mit seinem Freunde nach Mykenai. Listig weiß er den Aigisthos zu täuschen, und in demselben Saale, in dem sein Vater ermordet worden ist, vollzieht er an der eigenen Mutter und an dem verruchten Oheim die Blutrache. Aber aus dem Blute der Mutter steigen die Erinyen empor und hetzen den Muttermörder von Ort zu Ort, bis endlich Apollon ihn vom Wahnsinn löst. Ein Orakel des Gottes weist ihn nach Taurien (der Halbinsel Krim), und in dem fernen Lande findet er seine Schwester Iphigeneia als Priesterin der Artemis und führt sie als Entsühnter mit dem Bilde der Göttin in die Heimat zurück (Fig. 62; vergl. K. d. A. S. 148). — Weitere Sagen berichten, daß Pylades sich der Elektra vermählte. Orestes aber tötete im Tempel zu Delphi den Neoptolemos und führte Hermione als seine Gattin nach Argos. Der Herrschaft seines Sohnes Tisamenos machte der Einbruch der Herakliden ein Ende.

Mit dem Geschwader des Agamemnon hatte auch Odysseus seine Schiffe vereinigt, war aber bald von ihm getrennt worden. Seine Irrfahrten und die Heimkehr nach Ithaka bilden den Inhalt der 24 Gesänge der **Odyssee.** Das Epos, das uns ins zehnte Jahr nach der Zerstörung Troias, ins zwanzigste nach der Ausfahrt von Aulis versetzt, zerfällt in drei Teile: I. (I.—IV. Gesang): Nach Verlust seiner Schiffe und aller Gefährten durch Poseidons Zorn ist Odysseus nach der Insel Ogygia verschlagen worden, wo die schöne Nymphe Kalypso ihn in ihrer Grotte aufgenommen hat. In Ithaka harrt die treue Penelope noch immer der Heimkehr ihres Gatten, obwohl zahlreiche Freier um ihre Hand werben und ihren Palast füllen, unbekümmert um den jugendlichen Telemachos, dessen Vermögen sie verprassen. Da beschließen endlich die Götter auf Athenes Betreiben die Heimkehr des Dulders. Telemachos selbst macht sich auf, nach seinem Vater zu forschen, und segelt zunächst nach Pylos zum greisen Nestor; dieser weist ihn nach Sparta an Menelaos, und hier erfährt der Jüngling wenigstens, wo sein Vater weilt. Und noch während seiner Abwesenheit ist Odysseus selbst nach Ithaka zurückgekehrt. — II. (V—XIII, 184): Ungern, doch dem göttlichen Befehl, den Hermes überbringt, gehorchend, hat Kalypso den Odysseus auf einem Floß entlassen. Poseidon hat zwar das gebrechliche Fahrzeug zertrümmert, aber die Wogen treiben den Schwimmenden an den Strand von Scheria, wo die seekundigen Phäaken wohnen (VI). Nausikaa, die Tochter des Königs Alkinoos, die am Morgen mit ihren Jungfrauen ans Gestade kommt, begrüßt den Fremdling und heißt ihn, ihr nach dem Palaste ihres Vaters zu folgen; und er findet bei Alkinoos Aufnahme und die Mittel zur Heimkehr. Zuvor aber erzählt er dem Könige seine Abenteuer, den Kampf mit den Kikonen (IX, 39 ff.), den Aufenthalt bei den Lotophagen (IX, 82 ff.), die kühne List, womit er sich und seine Gefährten aus der Höhle des Kyklopen Polyphemos rettet (IX, 105 ff.), den Besuch bei dem Windgott Aiolos (X, 1 ff.), die Not bei den riesigen Laistrygonen, die ihm sämtliche Schiffe bis auf eins zerschmettern (X, 77 ff.), und die Ankunft auf der Insel Aiaie, wo die Zauberin Kirke ihn freundlich aufnimmt und ihm die Gefahren, die seiner noch harren, offenbart (X, 133 ff.). Auf ihr Geheiß dringt er in die Unterwelt ein (Nekyia, XI. Gesang), kehrt danach zu Kirke zurück (XII, 1 ff.) und gelangt glücklich an der Sireneninsel vorbei (XII, 165 ff.) und durch Skylla und Charybdis hindurch (XII, 222 ff.) nach der Insel Trinakria. Aber hier vergreifen sich seine Gefährten an den Rindern des Helios (XII, 260 ff.), und der erzürnte Gott sendet einen Sturm, aus dem Odysseus nach dem Untergange seines Schiffes und seiner letzten Gefährten allein nach der Insel Ogygia zur Kalypso sich

der Stadt flüchten. Die Leiche des Patroklos wird nach den Zelten gebracht und beklagt. Die Nacht bricht herein.

Schwer hat sich der Zwiespalt der Fürsten gerächt. Der Übermut des Atriden hat dem Heere die blutige Niederlage gebracht; das Übermaß berechtigten Grolles, womit Achilleus jede Versöhnung abwies, hat ihm den lieben Freund gekostet. Nun sind beide zur Aussöhnung bereit. Briseïs wird mit reichen Geschenken dem Peliden zugeführt. Seine Seele lechzt nach Rache an Hektor. Und als am Morgen Thetis ihm die herrlichen Waffen bringt, die Hephaistos selbst für ihn geschmiedet hat, da rüstet er sich mit dem goldenen Helm, dem strahlenden Harnisch, dem gewaltigen Schild, dessen Erzfläche mit einer Fülle von Bildwerken geschmückt ist, und verlangt ungestüm nach der Schlacht (XVIII. und XIX.).

Die Schlacht, die nun anhebt, ist die blutigste, die vor Trojas Mauern gekämpft wurde. Auch die hohen Götter stürmen von beiden Seiten in das Getümmel, und die Luft hallt vom Donner wieder, und Erdbeben erschüttert den Boden, auf dem die Scharen aufeinandertreffen (XX. und XXI.). Da ist aller Widerstand der Troer vergebens. Wie gehetztes Wild fliehen sie vor dem Peliden in die Stadtthore zurück. Nur Hektor erwartet ihn vor den Augen der jammernden Eltern im freien Felde. Aber auch ihm entsinkt der Mut, wie er den erbarmungslosen Gegner erblickt, der seinen Freund an ihm zu rächen dürstet. Von Entsetzen erfaßt, sucht auch er das Thor zu gewinnen. Doch der schnelle Jüngling drängt ihn von der Stadt ab und hetzt ihn, wie ein Raubtier den flüchtigen Hirsch. Die Scharen der Griechen strömen hinzu. Aber keiner schleudert ein Geschoß auf den Feind; denn der Pelide winkt ihnen, den Verhaßten ihm zu überlassen. Dreimal jagt er ihn um die Stadtmauer, dann hält der Verfolgte atemlos stand. Zeus hat die Wage mit den Schicksalslosen der beiden Helden erhoben, und die Schale des edlen Hektor ist tief zum Hades hinabgesunken. Die Unsterblichen entziehen ihm ihren Schutz. Machtlos prallt seine Lanze von den göttlichen Waffen des Peliden ab; mit dem Schwerte dringt er auf den Jüngling ein, doch dieser stößt ihm den Speer in die Kehle und frohlockt laut über den Gefallenen. Er verweigert auch die letzte Bitte des Sterbenden, seine Leiche den trauernden Eltern zur Bestattung zurückzugeben. Kaum ist das Leben des Besiegten entflohen, so durchsticht er ihm die Sehnen an den Füßen, bindet ihn an den Streitwagen und schleift ihn zu den Schiffen (XXII.), wo nun erst am nächsten Tage die Leichenfeier des Patroklos mit grausigen Menschenopfern und glänzenden Spielen begangen wird (XXIII.).

Laute Klage erfüllt die Stadt, deren Vorkämpfer gefallen ist. Priamos aber vermag es nicht zu ertragen, daß die Leiche seines heldenhaften Sohnes den Hunden und Vögeln zum Fraße hin-

geworfen ist. Von den Göttern gestärkt und von Hermes geleitet, sucht er in der Nacht mit reichen Geschenken das feindliche Lager auf. Unbemerkt gelangt er bis an das Zelt des Achilleus, wirft sich ihm zu Füßen, küßt die Hand, die so viele seiner Söhne erschlagen hat, und fleht, ihm Hektors Leiche zu übergeben. Der Anblick des edlen Greises, mehr noch die bittenden Worte, mit denen er das Bild des fernen Vaters Peleus in ihm wachruft, rühren den Jüngling bis zu Thränen. Weinend hebt er den König empor und gewährt sein Verlangen — mit dem Leichenbegängnis in Troia und der Klage um Hektor schließt der XXIV. Gesang der Ilias.

Noch zweimal bewährt sich Achilleus — wie Arktinos in der **Aithiopis** sang — als unüberwindlichen Helden, gegen die schöne Arestochter **Penthesileia**, die mit ihren kriegerischen Amazonen von Thrakien her den bedrängten Troern zu Hilfe zieht, und gegen den Äthiopenfürsten Memnon. Jene führt die Troer zum ersten Male nach Hektors Tode wieder ins Feld und richtet mit ihren Heldenjungfrauen unter den Feinden ein gewaltiges Blutbad an, bis endlich Achilleus ihr begegnet. Sein Speer trifft die Jungfrau in die Brust; sie bricht zusammen, ihr Helm sinkt von den Locken, und beim Anblick ihrer Schönheit wird der wilde Sieger von Mitleid und Liebe bewegt. Er fängt die Todwunde in seinen Armen auf. Aber sein Speer hat zu sicher getroffen. Sie haucht in seinen Armen ihr Leben aus. Den schönen Körper giebt der Jüngling den Feinden zu ehrenvoller Bestattung zurück, und als **Thersites**, der vor der Lebenden wie ein Hase gerannt war, die Tote durch einen Speerstoß zu schänden wagt, da schlägt er ihn ins Gesicht, daß dem feigen Buckligen die Lästerzunge für immer still steht. — **Memnon** ist der Sohn der Eos und des Tithonos (vergl. S. 55). Aus dem fernen Äthiopien ist er nach Ilion gekommen, die letzte Zuflucht der Troer, dem Achilleus ähnlich an Jugend, Schönheit und kriegerischer Kraft, ähnlich auch durch die Pracht seiner Waffen. Von den griechischen Fürsten ist ihm keiner gewachsen außer dem Peliden. Doch dieser weiß, daß ihm selbst der Tod nahe bevorsteht, wenn Memnon unter seinem Speere fällt. Er weicht daher dem Gegner in der Schlacht aus. Erst als **Antilochos**, der ihm nach Patroklos der liebste Freund ist, für seinen greisen Vater Nestor unter Memnons Hand in den Staub sinkt, trotzt er dem Verhängnis und stellt sich dem Äthiopen entgegen. Klagend und bittend nahen sich die beiden göttlichen Mütter Thetis und Eos dem Throne des Zeus. Zeus aber hebt die Schicksalswage, und wie sich die Schale Memnons zum Hades neigt, da fällt auch der Held vom Speere des Peliden. Seine Leiche wird von Hypnos und Thanatos aus dem Getümmel entrückt und nach dem fernen Osten gebracht, wo Eos ihn beklagt und beerdigt. In Ägypten steht noch jetzt das

riesige Steinbild, in dem die Griechen Memnon erkannten und von dem sie erzählten, daß es jeden Morgen vor Sonnenaufgang mit Klagetönen die Morgenröte begrüße und von ihren Thränen, dem Tau, feucht sei (vergl. K. d. A. S. 13).

Vom Tode des Achilleus gab es zwei verschiedene Erzählungen. Nach der einen stürmt der Jüngling, wissend, daß nach Memnons Fall nun auch für ihn die Stunde des Sterbens gekommen ist,



Fig. 59. Aias mit Achilleus' Leiche, sog. Pasquino in Rom.

noch einmal auf die Troer ein und treibt sie in blutiger Niederlage bis an die Stadtmauer; am Skäischen Thore aber hemmt Apollon die Flucht und lenkt den Pfeil des Paris nach der Ferse, der einzig verwundbaren Stelle des Peliden. Die andre Erzählung knüpft an das Thymbräische Heiligtum an, dessen Altar Achilleus mit dem Blute des Troïlos befleckt hat (vergl. S. 173). In festlichem Zuge sind Griechen und Troer nach dem Tempel gekommen. Es gilt der Vermählung des Peliden mit der schönen Priamostochter Polyxena.

Paris aber schießt am Altar meuchlings den tödlichen Pfeil in die Ferse des Helden. Um den Gefallenen erhebt sich ein wütender Kampf, doch gelingt es den Fürsten, die Leiche zu retten; Aias trägt sie zu den Schiffen (Fig. 59), Odysseus wehrt die Feinde ab. Weinend umfängt Briseïs den toten Geliebten; aus den Fluten steigt seine göttliche Mutter Thetis empor und klagt mit ihren schönen Schwestern um den starken Sohn; vom Olymp schweben die Musen herab, um den Helden, der in der Blüte der Jugend ins Grab sank, durch ihre Gesänge zu feiern. Lauter Jammer erfüllt das Lager, siebzehn Tage lang. Dann errichten die Griechen einen gewaltigen Scheiterhaufen, verbrennen die sterblichen Überreste des Helden und bergen den goldnen Krug mit der Asche des Achilleus, Patroklos und Antilochos in dem hohen Hügelgrabe, das noch jetzt wie ein stummer Zeuge der großen Vorzeit über das Meer und die Ebene des Skamandros blickt. Die unsterbliche Seele ihres Sohnes aber hat Thetis aus den Flammen nach der Insel Leuke entführt. Dort, vor der Mündung der Donau ins Schwarze Meer, weilt nun der Heros, von den Seefahrern wegen seiner schützenden und rettenden Macht verehrt, in ewiger Seligkeit und an der Seite der Helena, die nach ihrem Tode ebenfalls nach Leuke entrückt wurde und sich, die schönste Heroine, dem schönsten Heros vermählte.

Die herrlichen Leichenspiele, die Thetis ihrem Sohne feiert, enden mit einem unseligen Streit um die Waffen des Peliden. Aias und Odysseus erheben darauf Anspruch. Die Entscheidung fällt zu gunsten des Laërtiaden. Die Erbitterung darüber erschüttert das edle und stolze Gemüt des Aias bis zum Wahnsinn. Im Dunkel der Nacht erhebt er sich aus seinem Zelt und bricht in der Verblendung, die Athene über ihn verhängt hat, in die Schafherden der Griechen ein; er glaubt, den verhaßten Odysseus und seine Krieger vor dem Schwert zu haben. Dann kehrt ihm die Besinnung zurück, und der Schimpf, den die wahnsinnige That über ihn bringen muß, treibt ihn in den Tod. Trotz der Bitten der treuen Tekmessa wandert er einsam an den Strand und stürzt sich ins Schwert. Aus seinem Blute sproßte eine dunkle Blume, die von den Griechen Hyakinthos genannt wurde und auf deren Blütenblättern man die Anfangsbuchstaben des Namens Ai-as zu erkennen meinte.

Die folgenden Ereignisse gehören der **kleinen Ilias** an. Noch steht das stolze Ilion, gebeugt zwar durch zehnjährigen Kriegssturm, aber immer noch ungebrochen. Das Ende der Stadt wird weniger durch die Gewalt der Waffen, als durch die List des Odysseus herbeigeführt. Es gelingt ihm, den weisen Helenos, den die Zukunft wissenden Sohn des Priamos, gefangen zu nehmen, und der Gefangene offenbart ihm, die Stadt werde fallen, wenn ein Aiakide und die Pfeile des Herakles mit den Griechen wären. Der

letzte Sproß des edlen Stammes ist Pyrrhos, der junge Sohn, den die Königstochter Deïdameia auf der Insel Skyros dem Achilleus geboren hat. Die Geschosse des Herakles sind im Besitze des Philoktetes, der mit den Fürsten von Aulis gegen Troia gezogen, auf der Insel Tenedos aber von einer Giftschlange gebissen und, an unsäglichen Schmerzen leidend, nach der Insel Lemnos gebracht worden ist. Von dort führt Odysseus den Kranken nach dem

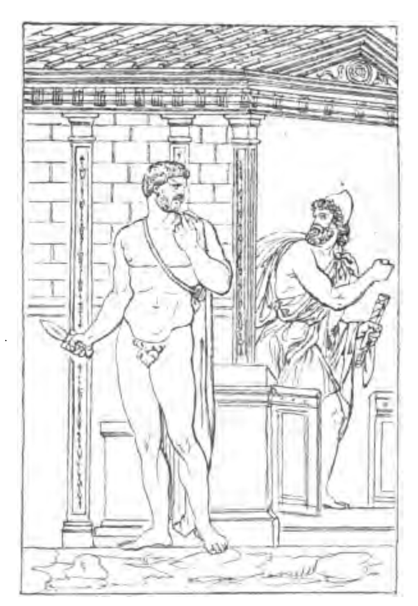


Fig. 60. Odysseus und Diomedes beim Palladionraube.

Schiffslager, wo der heilkundige Machaon ihn heilt. Und auch Pyrrhos folgt dem Laërtiaden, der ihm die Waffen seines Vaters bringt, und zieht mit ihm gegen Troia; die Griechen nennen ihn seiner Jugend wegen Neoptolemos.

Unter den Geschossen des Philoktetes fällt Paris. Das in die Wunde eingedrungene Gift widersteht allen menschlichen Heilmitteln, und die Nymphe Oinone (vergl. S. 163), die Paris auf dem Ida aufsucht, weigert sich, dem Treulosen zu helfen. Aber auch noch nach dem Tode des Paris halten die Troer die schöne Helena

zurück und vermählen sie einem anderen Sohne des Priamos, dem tapferen Deïphobos. Doch Helena sehnt sich in bitterer Reue nach der Heimat. Und als Odysseus in Bettlertracht nach Troia kommt, um die Stadt auszukundschaften, da schweigt sie, die einzige, die den Verkleideten erkannt hat. Unverletzt kehrt der kühne und schlaue Held ins Lager zurück; doch nur, um mit seinem treuen Genossen Diomedes zum zweiten Mal in die feindliche Stadt zu schleichen. Es gilt, ein altheiliges Holzbild der Athene, das sogen. Palladion, an dem das Schicksal Ilions haftet, aus dem Burgtempel zu entführen. Und das Wagnis gelingt (Fig. 60). Die beiden Helden bringen das Palladion aus der Stadt, die nun dem Untergange geweiht ist. Die **Iliupersis**, die „Zerstörung von Ilion", bricht herein.

Auf Odysseus' Rat und unter dem Beistande der Athene zimmert Epeios ein hölzernes Pferd von so gewaltiger Größe, daß es die besten Helden der Griechen in seinem Leibe zu bergen vermag. Danach werden die Zelte verbrannt und die Schiffe ins Meer gezogen. Von den Mauern aus sehen die Troer die lodernden Flammen, die ihrem Gesichtskreis entschwindenden Segel. Sie strömen aus den Thoren ins freie Feld und scharen sich um das hölzerne Pferd, zweifelnd, was das turmhohe Wunderbild bedeuten soll. Da bringt man einen gefangenen Griechen herbei, den man im Schilfe versteckt gefunden hat. Es ist der verschlagene Sinon. Mit trügerischer Rede ermahnt er die Troer, das hölzerne Pferd in die Stadt zu bringen, als ein Weihe- und Sühngeschenk der heimkehrenden Griechen an die Burggöttin Athene. Und seine Worte bethören das Volk. Vergebens warnt der Apollonpriester Laokoon vor dem verhängnisvollen Geschenk und drängt, es zu verbrennen; vergebens stößt er mit dem Speer ins Holz, daß die Waffen der eingeschlossenen Helden erklirren. Die Troer hören es nicht. Sie sind wie gebannt bei dem Anblick zweier gewaltiger Schlangen, die sich plötzlich von der Insel Tenedos her mit wunderbarer Schnelligkeit übers Meer ringeln, Laokoon und seine beiden Söhne in tödlicher Umstrickung packen und dann verschwinden. Der schnelle Tod des Mannes, der das Bild zu verletzen wagte, benimmt den Troern den letzten Zweifel an der Wahrheit des von Sinon Gesagten. Jubelnd ziehen sie das hölzerne Pferd nach der Stadt, brechen eine Lücke in die Stadtmauer, da es unter keinem Thore hindurchgeht, und führen es nach der Burg. Dann überlassen sie sich der Freude über die vermeintliche Heimkehr der Feinde, bis die Nacht anbricht.

Die Griechen aber sind nicht heimgekehrt. Bei der Insel Tenedos halten sie die Schiffe und spähen durch die dunkle Nacht in die Ferne, bis über den Zinnen von Ilion ein Licht gleich einem Stern aufleuchtet. Sinon hat ihnen mit einer

Fackel das Feuerzeichen gegeben, daß die Stadt im Schlafe liegt. Nun hilft er den eingeschlossenen Helden aus dem hölzernen Pferd, und sie öffnen die Thore und fallen mit den gelandeten Scharen über die sorglos Schlummernden. Da vollendet sich das Schicksal Ilions. In Blut und Flammen sinken die Überraschten aus dem Schlaf in den Tod. Zwar sammeln sich hier und dort die Bedrängten zum Widerstand; ihre Frauen und Töchter suchen Zuflucht in den Tempeln. Doch Haus um Haus wird erstürmt, und der Schutz der Heiligtümer wird von den Siegestrunkenen mißachtet. Bei der Verteidigung seines Palastes fällt Deïphobos



Fig. 61. Aias und Kassandra. Vasenbild.

gegen Menelaos, der seine Gattin sucht, und schon zückt der Erbitterte das Schwert auch gegen das treulose Weib; doch ihre wunderbare Schönheit entwaffnet seinen Zorn; er schont sie und führt sie nach den Schiffen. Kassandra aber wird von dem Lokrer Aias mit roher Gewalt aus dem Tempel der Athene und von dem heiligen Bild hinweggerissen, das sie in ihrer Angst umklammert (Fig. 61). Immer näher kommen die Sieger der Königsburg. Neoptolemos ist der erste, der die Halle betritt, in der Priamos mit seiner Gattin Hekabe und seinen Töchtern am Altare des Zeus Herkeios den blutigen Sieger erwartet, und Neoptolemos läßt sich nicht, wie sein Vater Achilleus, durch das weiße Haar des Königs rühren; er ermordet ihn am Altare. Hekabe und die Königstöchter werden aus der brennenden Stadt nach den

Schiffen geschleppt, und vor den Augen der Andromache schleudert Odysseus den kleinen Astyanax von der Mauer in die Tiefe, vor der klagenden Mutter opfert Neoptolemos die schöne Polyxena am Grabe seines Vaters. Jammernd folgen die Gefangenen ihren Überwindern in die Fremde. Die übrigen Troer liegen unter dem Schutt ihrer Stadt begraben. Nur Antenor und sein Haus (vergl. S. 173) sind von den Griechen verschont worden. Und Aineias hat seinen Vater Anchises und seinen jungen Sohn Askanios nach den Schiffen gerettet, die ihn in eine neue Heimat führen sollen.

Die Abenteuer der Heimkehr sind von der Nostenpoësie besungen und später immer reicher ausgeschmückt und durch örtliche Sagen erweitert worden. Nur wenige Fürsten erreichten mit ihren Schiffen unversehrt die Heimat, wie Nestor, Neoptolemos und Diomedes. Den übrigen standen weite Irrfahrten bevor, widrige Stürme und der Schiffbruch von tausenden. Schon am Gestade von Ilion beginnt das Unheil. Athene zürnt den Siegern, weil die Frevelthat des Lokrers Aias unbestraft geblieben ist. Sie erregt Zwiespalt unter den Fürsten und die Trennung der Flotte in mehrere Geschwader. Zuerst segelt Menelaos ab und gelangt glücklich bis ans Vorgebirge Malea. Aber angesichts der heimatlichen Küste faßt ihn ein Sturm und versenkt die meisten seiner Schiffe in dem klippenreichen Meer von Kreta. Mit den fünf letzten erreicht er den Strand von Ägypten und weilt sieben Jahre lang im Nilland und bei den Phöniziern, bis die Götter endlich ihn und die schöne Helena nach Lakedaimon zurückführen. Ihre einzige Tochter Hermione wird dem Neoptolemos vermählt.

Agamemnons Geschwader hat bereits die Küste von Euboia in Sicht, da bricht die Nacht herein. Sorgsam richten die Steuerleute ihre Schiffe nach den Leuchtfeuern, die ihnen vom nahen Strand aus den rechten Weg zu zeigen scheinen. Aber was ihnen sonst Rettung brachte, schafft hier Verderben. Nauplios, der greise Vater des Palamedes, hat vergebens von den Fürsten Genugthuung gefordert für den Tod seines Sohnes (vergl. S. 174). Nun rächt er sich an den Heimkehrenden und lockt ihre Schiffe durch falsche Feuerzeichen auf Klippen und Untiefen. Und Athene und Poseidon senden einen gewaltigen Sturm, in dem viele von den Fahrzeugen zerschellen, auch das des Lokrers Aias, der durch seinen Frevel an Kassandra den Zorn der Götter heraufbeschworen hat. Mit den Trümmern seines Geschwaders landet Agamemnon in der Heimat, ahnungslos, welcher Empfang ihm da bevorsteht. Die zehnjährige Abwesenheit des Königs hat seinem Vetter Aigisthos (vergl. S. 121) Gelegenheit gegeben, nach Mykenai zurückzukehren, den fernen Gatten der Klytaimnestra als Mörder ihrer Tochter Iphigeneia (vergl. S. 172) verhaßt zu machen und ihr Herz mit sündiger Liebe

zu umstricken. Wie nun die Wächter die Heimkehr des Königs melden, da treiben Haß und Angst das verbrecherische Paar zum Meuchelmord. Klytaimnestra erhebt die Hand gegen den eigenen Gatten; mit Agamemnon sinken seine Getreuen in den Tod und die unglückselige Kassandra, die ihm als Gefangene von Troia gefolgt ist. — Sieben Jahre bleibt die Blutthat ungesühnt. Der Bruder des Erschlagenen irrt noch fern von der Heimat umher. Der einzige Sohn Orestes ist noch zu jung zur Rache und weilt ebenfalls in der Fremde. Um ihn vor den Nachstellungen des blutigen Aigisthos zu retten, hat seine treue Schwester Elektra ihn dem Schutze des Königs Strophios von Phokis anvertraut; dort reift der Knabe zum Jüngling heran, in treuer Freundschaft dem Königssohne Pylades verbunden. Im achten Jahre nach der Ermordung des Vaters fühlt Orestes sich der Pflicht der Blut-



Fig. 62. Orestes-Sarkophag.

rache gewachsen und zieht mit seinem Freunde nach Mykenai. Listig weiß er den Aigisthos zu täuschen, und in demselben Saale, in dem sein Vater ermordet worden ist, vollzieht er an der eigenen Mutter und an dem verruchten Oheim die Blutrache. Aber aus dem Blute der Mutter steigen die Erinyen empor und hetzen den Muttermörder von Ort zu Ort, bis endlich Apollon ihn vom Wahnsinn löst. Ein Orakel des Gottes weist ihn nach Taurien (der Halbinsel Krim), und in dem fernen Lande findet er seine Schwester Iphigeneia als Priesterin der Artemis und führt sie als Entsühnter mit dem Bilde der Göttin in die Heimat zurück (Fig. 62; vergl. K. d. A. S. 148). — Weitere Sagen berichten, daß Pylades sich der Elektra vermählte. Orestes aber tötete im Tempel zu Delphi den Neoptolemos und führte Hermione als seine Gattin nach Argos. Der Herrschaft seines Sohnes Tisamenos machte der Einbruch der Herakliden ein Ende.

Mit dem Geschwader des Agamemnon hatte auch Odysseus seine Schiffe vereinigt, war aber bald von ihm getrennt worden. Seine Irrfahrten und die Heimkehr nach Ithaka bilden den Inhalt der 24 Gesänge der **Odyssee.** Das Epos, das uns ins zehnte Jahr nach der Zerstörung Troias, ins zwanzigste nach der Ausfahrt von Aulis versetzt, zerfällt in drei Teile: I. (I.—IV. Gesang): Nach Verlust seiner Schiffe und aller Gefährten durch Poseidons Zorn ist Odysseus nach der Insel Ogygia verschlagen worden, wo die schöne Nymphe Kalypso ihn in ihrer Grotte aufgenommen hat. In Ithaka harrt die treue Penelope noch immer der Heimkehr ihres Gatten, obwohl zahlreiche Freier um ihre Hand werben und ihren Palast füllen, unbekümmert um den jugendlichen Telemachos, dessen Vermögen sie verprassen. Da beschließen endlich die Götter auf Athenes Betreiben die Heimkehr des Dulders. Telemachos selbst macht sich auf, nach seinem Vater zu forschen, und segelt zunächst nach Pylos zum greisen Nestor; dieser weist ihn nach Sparta an Menelaos, und hier erfährt der Jüngling wenigstens, wo sein Vater weilt. Und noch während seiner Abwesenheit ist Odysseus selbst nach Ithaka zurückgekehrt. — II. (V—XIII, 184): Ungern, doch dem göttlichen Befehl, den Hermes überbringt, gehorchend, hat Kalypso den Odysseus auf einem Floß entlassen. Poseidon hat zwar das gebrechliche Fahrzeug zertrümmert, aber die Wogen treiben den Schwimmenden an den Strand von Scheria, wo die seekundigen Phäaken wohnen (VI). Nausikaa, die Tochter des Königs Alkinoos, die am Morgen mit ihren Jungfrauen ans Gestade kommt, begrüßt den Fremdling und heißt ihn, ihr nach dem Palaste ihres Vaters zu folgen; und er findet bei Alkinoos Aufnahme und die Mittel zur Heimkehr. Zuvor aber erzählt er dem Könige seine Abenteuer, den Kampf mit den Kikonen (IX, 39 ff.), den Aufenthalt bei den Lotophagen (IX, 82 ff.), die kühne List, womit er sich und seine Gefährten aus der Höhle des Kyklopen Polyphemos rettet (IX, 105 ff.), den Besuch bei dem Windgott Aiolos (X, 1 ff.), die Not bei den riesigen Laistrygonen, die ihm sämtliche Schiffe bis auf eins zerschmettern (X, 77 ff.), und die Ankunft auf der Insel Aiaie, wo die Zauberin Kirke ihn freundlich aufnimmt und ihm die Gefahren, die seiner noch harren, offenbart (X, 133 ff.). Auf ihr Geheiß dringt er in die Unterwelt ein (Nekyia, XI. Gesang), kehrt danach zu Kirke zurück (XII, 1 ff.) und gelangt glücklich an der Sireneninsel vorbei (XII, 165 ff.) und durch Skylla und Charybdis hindurch (XII, 222 ff.) nach der Insel Trinakria. Aber hier vergreifen sich seine Gefährten an den Rindern des Helios (XII, 260 ff.), und der erzürnte Gott sendet einen Sturm, aus dem Odysseus nach dem Untergange seines Schiffes und seiner letzten Gefährten allein nach der Insel Ogygia zur Kalypso sich

rettet (XII, 477 ff.). Nachdem Odysseus seine Abenteuer erzählt, wird er von Alkinoos reich beschenkt entlassen und gelangt glücklich nach Ithaka (XIII, 18 ff.). — III. (XIII, 185 — XXIV): Unerkannt — denn Athene hat seine Gestalt verwandelt — erfährt der Held von seinem treuen Hirten Eumaios, wie es um sein Haus steht (XIII u. XIV). Nur seinem aus Sparta zurückkehrenden Sohne Telemachos offenbart er, wer er ist; die einzigen, die ihn trotz seiner Verwandlung erkennen, sind sein alter Hund und seine greise Amme Eurykleia. So weilt er als Fremder,



Fig. 63. Odysseus und Penelope. Wandbild aus Pompeji.

in Bettlertracht, in seinem Palast. Den Freiern, deren Übermut er in seiner Verkleidung erfährt, sinnt er Rache, dem untreuen Gesinde Strafe. Und es ist die höchste Zeit, daß der Herr in sein Haus zurückgekehrt ist. Denn schon hat Penelope, von den Freiern gedrängt, einen Wettkampf bestimmt: wer von ihnen den Bogen ihres Gatten Odysseus zu spannen und den Pfeil durch die Öhre von zwölf hintereinander stehenden Äxten zu schnellen vermag, dem will sie ihre Hand reichen. Während die Freier bereits im Saale versammelt sind, giebt Odysseus sich seinen Hirten Eumaios und Philoitios zu erkennen, und die Treuen sind bereit, mit ihrem Herrn und seinem jungen Sohn den Kampf zu wagen. Vergebens

mühen sich die Freier einer nach dem andern, den starken Bogen zu spannen, da bittet Odysseus, ihn die Probe wagen zu lassen. Unter Spott und Hohn willigen die Freier ein. Aber ihr Übermut vergeht vor Erstaunen, als der zerlumpte Bettler mit leichter Mühe den Bogen spannt und den Pfeil durch die Öhre schnellt, und ihre Überraschung wird zum Entsetzen, als Odysseus nun auf die Schwelle springt und ihnen zuruft, wer er ist. Pfeil auf Pfeil sendet er auf die Verhaßten, und an seiner Seite kämpfen unter Athenes Schutz Telemachos, Eumaios, Philoitios. Vergebens trägt der treulose Ziegenhirt Melanthios den Freiern Waffen zu. Sie sinken alle vor den Rächern in den Tod; mit ihnen sterben Melanthios und die treulosen Mägde. Die Erkennung der lange getrennten Gatten (Fig. 63), die Begrüßung des greisen Vaters Laërtes durch Odysseus und die Aussöhnung mit den Verwandten der Freier schließen die Odyssee ab. An sie fügte Eugammon die **Telegonie** an, benannt nach Telegonos, dem Sohne des Odysseus und der Kirke, der, seinen Vater zu suchen, auf Ithaka landet und ihn, den er nicht kennt, im Kampfe tötet.

Zweiter Abschnitt.

Die römische Mythologie.

Die Religion der Römer, wie sie uns bei den Schriftstellern der geschichtlichen Zeit entgegentritt, ist ein eigentümliches Gemisch alteinheimischer (latinischer und sabinischer) Vorstellungen und fremder (etrurischer, griechischer und orientalischer) Einflüsse. Kein Volk hat sich fremden Einwirkungen so willig überlassen, wie das römische. Kultgebräuche, zahlreiche Mythen, ja ganze Gottesdienste sind von den Römern dem Ausland entlehnt worden, und diese Entlehnungen sind so bedeutend und haben den ursprünglichen Götterglauben und Gottesdienst in so durchgreifender Weise umgestaltet, daß man danach die Geschichte der römischen Religion in vier große Abteilungen gliedern kann:

I. Die latinisch-sabinische Zeit, von den frühesten Anfängen bis zu den Einrichtungen des Numa.

II. Die etrurischen und frühesten griechischen Einwirkungen, von den Tarquiniern bis zum zweiten punischen Krieg.

III. Die Verschmelzung der römischen und griechischen Religion, vom zweiten punischen Krieg bis in den Anfang der Kaiserzeit.

IV. Die Zeit des Synkretismus, d. i. der Aufnahme orientalischer (ägyptischer, kleinasiatischer, babylonischer und persischer) Gottesdienste.

Erster Teil.

Die Entwicklung der römischen Religion.

§ 14. Die latinisch-sabinische Zeit.

Die Grundlagen des römischen Götterglaubens waren dieselben, wie bei den Griechen und Germanen. Die weitere Entwicklung aber wurde bedingt 1. durch den zähen und nüchternen, aufs Nützliche gerichteten, allem Übersinnlichen abholden Sinn der Römer; 2. durch die mangelnde Gestaltungskraft der dichtenden und bildenden Kunst, und 3. durch die starke Gewalt, welche die oberste Behörde von Anfang an im römischen Gemeinwesen ausgeübt hat.

Auch der römischen Religion lag der Polytheismus zugrunde, doch neigte sie weit mehr zum Pantheismus oder Pandämonismus, als der griechische oder germanische Glaube. Der Römer sah in der That überall in der belebten und unbelebten Natur den Sitz einer göttlichen Gewalt (numen). Nicht nur in der ihn umgebenden Schöpfung, in Wäldern, Weinpflanzungen und Fruchtfeldern, in Quellen und Seen, Bächen und Flüssen, auf Hügeln und in Thälern glaubte er die Wirkung eines numen zu verspüren; auch sein Hauswesen, seine eigene Persönlichkeit, jeder wichtigere Vorgang seines Lebens schien ihm unter der Obhut eines besondern Schutzgeistes zu stehen. Jeder Römer und jede Römerin hatte zunächst einen eignen Schutzgeist, den Genius; für die weibliche Form, die nicht vorkommt, tritt die Bezeichnung Juno ein. Der Genius und die Juno geleiten den Menschen von der Geburt an durchs Leben, beschützen die Ehe und nehmen an allen Freuden und Leiden Anteil; man schwört bei ihnen, bringt ihnen Kränze und andere Gaben dar und verehrt sie unter der Gestalt zweier Schlangen (häufig in pompejanischen Wandbildern). In der Kaiserzeit widmete man dem Genius Augusti eine besondere Verehrung. Außer an einen Genius jedes einzelnen Menschen glaubte man an besondere Genien der Familie, des Hauses, der Stadt (Genius urbis Romae) und des Landes (Genius Italiae) oder ganz allgemein des Ortes (Genius loci; vgl. Fig. 64 S. 192). Ja, selbst die Götter hatten ihren Genius; bei dem des Juppiter leistete man den bekannten Schwur me Deus Fidius. — Beim Tode verlassen die Genien den Körper und werden zu Manen (dii Manes); ihr gewöhnlicher Aufenthalt ist die Erde, zu gewissen Zeiten aber steigen sie auf die Oberwelt empor und heischen von ihren Nachkommen Opfergaben. Aus dieser Vorstellung entwickelte sich, wie bei den Griechen, ein

greulicher Gespensterglaube. Man dachte sich die Seelen der Abgeschiedenen in scheußlicher Gestalt, als Gerippe; sie hießen Larven oder Lemuren (larvae, lemures). — Den Genien verwandt waren die Laren und Penaten, Schutzgeister der Familie und des häuslichen Herdes. Ihre aus Holz geschnitzten Bilder standen im Atrium über dem Herde. Sie wurden, wie die Genien, mit bescheidenen Opfergaben verehrt. Eine besondere Bedeutung erlangten die Penaten im Kult der Vesta, s. S. 209.

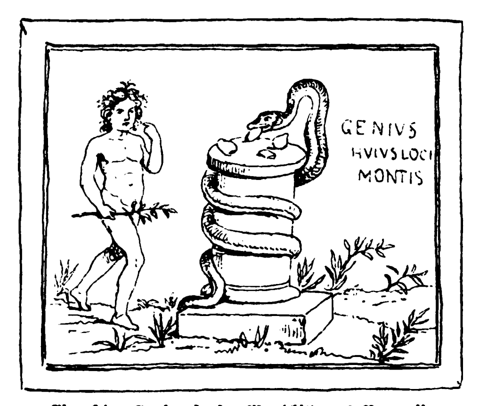


Fig. 64. **Genius loci.** Wandbild aus Pompeji.

Neben den Genien, Laren und Penaten, die als Schutzgeister des einzelnen Menschen oder der einzelnen Familie anzusehen sind, stand noch ein ganzer Schwarm von niederen Gottheiten, die bei besonderen Gelegenheiten mit altertümlichen, formelhaften Gebeten, den sogen. indigitamenta, gleich scharenweise zur Hilfe und Unterstützung herbeigerufen wurden. Es gab schließlich kaum irgend einen Vorgang im menschlichen Leben, eine häusliche Thätigkeit, eine Verrichtung beim Ackerbau oder bei der Viehzucht, für die man nicht einen eigenen Schutzgeist gekannt hätte. Ähnliche Vorstellungen finden sich ja auch bei anderen Völkern. Die Germanen verehrten Hausgeister, die Griechen Dämonen. Bei Homer bedeutet Daimon allerdings nur ganz allgemein die göttliche Gewalt oder das dem Menschen von den Göttern bestimmte Geschick. Doch kennt schon Hesiod Dämonen als Hüter und Schutzgeister des Menschen; spätere Schriftsteller sprechen von zwei Dämonen, einem guten und einem bösen, die jeden Menschen von der Geburt an begleiten, und in Inschriften wird der Verstorbene, also der Heros,

zuweilen Daimon genannt. Doch hatte der Dämonenglaube bei den Griechen nur geringe Bedeutung. Eine allgemeinere Geltung erlangte nur Agathodaimon als Vertreter des göttlichen Segens und die ihm zur Seite gestellte weibliche Gottheit Agathe Tyche. Die Vorstellung von besonderen Schutzgeistern trat bei den Griechen und Germanen mehr und mehr vor dem Glauben an die allumfassende Gewalt der hohen Götter zurück. Die Römer dagegen hielten mit starrem Sinn an ihren alten Haus- und Familiengeistern fest. Und ebenso treu und gewissenhaft bewahrten sie ihre alten Kultgebräuche, selbst dann noch, als der Wortlaut der formelhaften Gebete den Nachkommen kaum noch verständlich war. Auch hierin zeigt sich die den Römern eigentümliche Zähigkeit und ihre „religio“, d. i. die Gewissenhaftigkeit, die gewissenhafte Berücksichtigung dessen, was den Göttern zukommt. Das Gefühl, mit dem der Römer der Gottheit nahte, war nicht ein kindliches, liebevolles Vertrauen auf ihre Bereitwilligkeit zu helfen, sondern eine peinliche Scheu, für die Erlangung des zu Erbittenden auch seinerseits alles zu erfüllen, was die Götter seinem Begehren geneigt machen konnte. Darum nahmen die Opfer und Gebete im römischen Kultus eine so hervorragende Stellung ein; darum wagte man nicht an dem Alten zu rütteln, während man doch zugleich in dem Wunsche nach einem vermehrten göttlichen Schutz neue Gottesdienste einführte; darum waren endlich die Pflichten und Rechte der Priesterschaften so genau geregelt, wie kaum bei einem andern Volke.

Gegenüber dem Vorwiegen des Kultus, des Opfers und Gebetes tritt die Mythologie im römischen Glauben völlig zurück. Es giebt nur wenige wirklich ausgebildete römische Mythen, und eigentümlicherweise werden sie fast nur von den niederen Gottheiten erzählt. Die Mythen von den höheren Göttern sind, einige allerdings ziemlich früh, erst aus den griechischen Pflanzstädten Unteritaliens in den römischen Glauben eingedrungen. Die Römer standen eben in keinem so engen Verhältnis zur Gottheit, wie die Griechen, bei denen zahlreiche Geschlechter ihre Herkunft von den Göttern ableiteten, oder wie die Germanen, deren Helden dereinst als Odins Einherier nach Walhall emporzusteigen hofften.

Gerade die hohen Götter standen dem Römer ferner. Sie waren ihm mehr göttliche Kräfte und Gewalten, als göttliche Gestalten. Und da es in dem alten Rom weder eine bemerkenswerte epische Poesie noch Werke der bildenden Kunst gab, die den unbestimmten und unklaren Vorstellungen von dem Wesen und der Gestalt der Götter und ihrem Verhältnis zu einander und zu den Menschen ein festes Gepräge hätten verleihen können, so vermochte der in der republikanischen Zeit überwiegende Einfluß der Griechen den römischen Göttern jene Gestalt zu geben, die sie den entsprechenden griechischen Gottheiten fast völlig gleich erscheinen läßt.

Auch das Eingreifen der römischen Staatsgewalt in die Gestaltung des römischen Glaubens konnte den mangelnden Einfluß der dichtenden und bildenden Kunst nicht ersetzen. Wenn die Behörden überhaupt in die religiöse Entwicklung eines Volkes eingreifen, werden sie stets dazu geneigt sein, Äußerlichkeiten zu betonen. Und bei der Hinneigung der Römer zum Kult und zum Formelwesen war die Einwirkung der Staatsgewalt nach dieser Richtung hin doppelt stark.

Die Stadt Rom ist aus der Vereinigung zweier Gemeinden entstanden, einer latinischen auf dem Palatin und einer sabinischen auf dem Quirinal. Die religiöse Zusammenfassung dieser stammverwandten Gemeinden knüpft an den Namen des zweiten römischen Königs an, des Numa Pompilius (angebliche Regierungszeit 715—673). Auf seine Gesetzgebung wurde die Zusammensetzung der Priesterschaften (collegia) und ihre Gliederung, die Bestimmung der Kultgebräuche und die Aufzeichnung der Gebetsformeln von der Überlieferung zurückgeführt.



Fig. 65. Augur.

Numa stammte aus Cures, war also selbst ein Sabiner. Die Liebe der Nymphe Egeria gab ihm die Kraft und Weihe zu seinen Neuerungen. Der Kult, den er vorfand, war gleich dem ältesten griechischen ein bildloser. Stätten der Verehrung waren Berggipfel, Quellen, Haine; das lateinische templum bezeichnet ursprünglich nur den heiligen Bezirk, erst später das darauf errichtete Heiligtum. Auch Numa führte noch nicht den Bilderdienst ein. Neuerungen betrafen vor allem die Gliederung der Priesterschaft. Die obersten Priester waren der Opferkönig, Rex Sacrificulus, und die Flamines, Priester der beiden latinisch-sabinischen Hauptgötter, flamen Dialis (und seine Gattin, die Flaminica) des Juppiter (und der Juno), flamen Martialis und flamen Quirinalis des Mars. Neben ihnen stand das Kollegium der Pontifices, deren hauptsächliche Pflicht es war, den Kalender festzusetzen und darüber zu wachen, daß die Opfer und Feste an den dazu bestimmten Tagen in rechter Weise dargebracht wurden; das Haupt dieses Kollegiums,

der Pontifex Maximus, wurde durch die hohe Bedeutung seines Amtes und das ihm zustehende Recht einer Aufsicht über den ganzen Kultus allmählich zu einem geistlichen Oberhaupt der Gemeinde emporgehoben. — Während die Flamines und Pontifices die richtige Darbringung der Opfer und die Reinheit des Kultes zu überwachen hatten, lag einer zweiten Klasse der Priesterschaft, den Augures (vgl. Fig. 65), die Erforschung des göttlichen Willens ob. Sie beobachteten namentlich den Vogelflug, eine Kunst, die durch die Auguren bis zur peinlichsten Vollkommenheit ausgebildet wurde. Auch Wolf und Schlange waren heilige Tiere, und ebenso glaubte man aus gewissen Zeichen am Himmel und aus der Eingeweideschau beim Opfer den göttlichen Willen verkünden zu können. Besonders seit den Neuerungen der Tarquinier wurde diese aus Etrurien stammende und von den Haruspices geübte Kunst der Prophetie beliebt. — Endlich gab es noch im Kulte einiger Gottheiten besondere Brüderschaften, Sodalitates, die an bestimmten Tagen zu feierlichen Zeremonien und Opferschmäusen zusammentraten, z. B. die fratres Arvales im Kulte der Dea Dia (s. S. 214), die Luperci zum Feste des Faunus (s. S. 214) und die Salii im Kulte des Mars (s. S. 212).

Auch die Gebetsformeln, die sich in ihrem altertümlichen Wortlaut, wenn auch unverstanden und vielfach verderbt, bis in späte Zeiten erhielten, sollen bereits von Numa aufgezeichnet worden sein. Sie fehlten keinem Fest und keiner Opferhandlung, galten für ebenso wichtig, wie das Opfer selbst, und wurden mit der gleichen Gewissenhaftigkeit beobachtet. Der geringfügigste Umstand, der kleinste Formfehler konnte die ganze heilige Handlung ungültig machen und zu einer Wiederholung (instauratio sacrorum) oder wenigstens zu einer Sühnung (piaculum) zwingen. Bei der Überladung des römischen Gottesdienstes mit Äußerlichkeiten mochten derartige Verstöße häufig genug vorkommen. Trotzdem hielt man an dem alten Formelkram fest, auch dann noch, als bereits zahlreiche fremde Gottesdienste in Rom Eingang gefunden hatten.

§ 15. Die etrurischen und frühesten griechischen Einwirkungen.

Mit den Tarquiniern läßt die Überlieferung ein etrurisches Geschlecht in Rom zur Herrschaft gelangen. Zugleich mit den Neuerungen, die den beiden Tarquiniern zugeschrieben werden, drang auch der früheste Einfluß griechischer Kunst und griechischer Religion in Rom ein. Die Erwerbung der Sibyllinischen Bücher durch den jüngern Tarquinius bereitete die Verschmelzung der römischen und griechischen Religion vor.

Etrurien, namentlich der südliche Teil des Landes, stand am Ausgange des 6. Jahrhunderts auf der Höhe seiner Macht und Blüte. Für fremde Einwirkungen empfänglich, hatten die Etrusker die wesentlichen Vorzüge des griechischen Tempelbaues kennen gelernt und sich angeeignet und nach den Vorbildern griechischer Bildhauerarbeiten eine eigene hochentwickelte Thonplastik geschaffen (vgl. K. d. A. S. 63 u. 137). Durch die Tarquinier kam beides nach Rom: der Tempel des Juppiter Capitolinus (s. S. 202) war nach etrurischer Bauart auf hohem Unterbau von fast quadratischem Grundriß errichtet und enthielt gleich den etrurischen Tempeln drei Cellen; und in der mittlern Cella stand ein Thonbild des Gottes von der Hand eines Künstlers aus Veji. Zwar kennt die Überlieferung ein noch älteres Götterbild in Rom, nämlich das alte Schnitzbild der Diana, das vom Könige Servius Tullius auf dem Aventin geweiht worden sein soll; aber jenes Thonbild des Juppiter Capitolinus war doch jedenfalls das erste lebensgroße, wirklich künstlerisch ausgeführte Bildnis und der große Tempel auf dem Capitol die erste Aedes, d. i. der früheste wirkliche Tempel in Rom. Sie eröffnen die Reihe jener glänzenden Götterbilder und prachtvollen Tempelbauten, die seit der republikanischen Zeit in immer engerem Anschluß an die griechische Kunst und Religion auf römischem Boden geschaffen wurden.

Auch als römische Könige blieben die Tarquinier in enger Verbindung mit den griechischen Pflanzstädten Unteritaliens, namentlich mit dem mächtigen Cumae (Kyme). Und als der letzte Tarquinier aus Rom weichen mußte, hinterließ er seinem Volke ein Erbe, das es zwang, sich immer wieder der griechischen Religion zuzuwenden. Dies waren die Sibyllinischen Bücher. Bekannt ist die Erzählung, wie Tarquinius Superbus sie erworben haben soll. Er legte sie auf dem Capitol nieder, setzte ein Kollegium von zwei Männern ein (duoviri libris Sibyllinis inspiciundis) und begründete damals auch die Festspiele (ludi) des Juppiter, die in den nächsten Jahrhunderten glänzend ausgebildet wurden. Die Sibyllinischen Sprüche waren angeblich von einer durch Apollon begeisterten Priesterin in Kyme, der cumäischen Sibylle, verfaßt und in Hexametern niedergeschrieben worden. Sie wurden in Zeiten eines großen Unglücks oder einer drohenden Gefahr nach vorausgegangener Einwilligung des Senats von den duoviri aufgeschlagen und befragt. Die Antwort war die Weisung, ein Fest zu feiern, ein Opfer darzubringen, den oder jenen Gott zu verehren. Da nun diese Sprüche in der griechischen Stadt Kyme niedergeschrieben waren, so waren es natürlich griechische Gottheiten und griechische Kultgebräuche, deren Verehrung und Beobachtung anbefohlen wurde, und so wurde bei dem hohen Ansehen, in dem diese Bücher standen, ein griechischer Gottesdienst nach dem andern in Rom aufgenommen.

§ 16. Die Verschmelzung der römischen und griechischen Religion.

Verhältnismäßig in wenigen Fällen wird von den Schriftstellern, besonders im Geschichtswerk des Livius, ein bestimmtes Jahr überliefert, in dem infolge der Weisungen der Sibyllinischen Sprüche ein neuer griechischer Gottesdienst in Rom eingeführt wurde. Doch sind wenigstens einige Beispiele schon für die Zeit vor dem zweiten punischen Krieg ausdrücklich bezeugt, und seitdem erhielt der Einfluß der Sibyllinischen Bücher die wichtigste Verstärkung durch das Eindringen griechischer Sprache, Bildung und Gesittung in die vornehmen Kreise Roms.

Die cumäische Sibylle gehörte dem apollinischen Kult an, daher war Apollon der erste griechische Gott, der den Römern bekannt wurde. Sie nannten ihn anfangs mit einer Art von Volksetymologie Aperta, d. i. den Eröffner, später Apollo. Zunächst war es der unteritalische Apollokult, der nach Rom kam, doch ging bereits 454 v. Chr. eine römische Gesandtschaft nach dem eigentlichen Griechenland (Zwölftafelgesetze!), und die Verbindungen Roms mit Delphi, dem Mittelpunkte des apollinischen Kultes, waren sehr alte. Der erste Tempel des Gottes wurde bei einer Pest in Rom gelobt und 429 v. Chr. geweiht. Schon früher, 496, hatten Demeter, Dionysos und Persephone (Ceres, Liber und Libera) einen Tempel beim Circus Maximus erhalten, und bei dieser Gelegenheit waren zum ersten Mal griechische Künstler in Rom thätig. Von den wunderbaren Erscheinungen, welche die Einführung des nach einer Pest im Jahre 291 aus Epidauros entlehnten Asklepios-(Äsculapius-)Kults und seine Einsetzung auf der Tiberinsel begleiteten, erzählte man noch in später Zeit. Und 205 wurde bereits der erste kleinasiatisch-griechische Gottesdienst nach Rom übergeführt, die Verehrung der Großen Idäischen Mutter (Magna Mater Idaea), d. i. der Kybele aus Pessinus in Phrygien.

Aber die römische Religion hätte sich wohl niemals so innig mit der griechischen verschmelzen können, wenn dabei nicht die Aufnahme griechischer Sprache und Bildung mitgewirkt hätte. Nur wenige Römer erkannten die Gefahr, die ihrem Volkstum durch das Eindringen griechischen Wesens drohte. Die meisten und nicht die schlechtesten standen gleichsam unter einem Bann, der sie mit unwiderstehlicher Gewalt nach Griechenland zog und sie, die Sieger, den Besiegten unterwarf. Unteritalische Griechen, die in Rom lebten, übermittelten zuerst den Römern die griechische Dichtkunst. Im

Jahre 240 führte Livius Andronicus die erste Tragödie nach griechischem Muster in Rom auf; derselbe übersetzte die Odyssee ins Lateinische, und im Anfang des 2. Jahrh. besang Ennius in seinen Annalen nach dem Vorbilde des griechischen Epos die römische Geschichte von der Ankunft des Aeneas an bis über den Tod seines großen Gönners, des Scipio Africanus († 187), hinaus. Beide Dichter erfreuten sich der Gunst vornehmer Römer. Die edelsten Geschlechter, wie die Cornelier und Flaminier, waren griechischer Sprache kundig und griechischer Bildung teilhaftig. Damals wurde die römische Gründungssage der Stadt durch die Gestalt des Aeneas mit dem epischen Cyclus der Griechen verbunden, und die Vorstellungen von einer persönlichen Gestalt und einem persönlichen Eingreifen der Götter in die menschlichen Verhältnisse wurden den Römern vertraut. Bald gab es zahlreiche Lehrer des Griechischen in Rom, und nach der Unterwerfung Griechenlands wendeten sich die vornehmen römischen Jünglinge nach Athen, um dort die Schulen der Philosophen und Rhetoren zu besuchen.

Die Verschmelzung der beiden engverwandten Völker ging also von den vornehmen Kreisen aus und blieb wohl lange Zeit auch auf sie beschränkt. Die große Masse des römischen Volks hielt zunächst an den alteinheimischen Göttern fest, und die Landbevölkerung stand den neuen Gottesdiensten gewiß lange fremd gegenüber. Aber die alte Zucht und Sitte schwand nur zu schnell. Die immer glänzendere Ausstattung der Kulte mit Festen, Spielen und Opferschmäusen, die fortwährenden Kriegszüge, die auch den gemeinen Mann immer wieder mit anderen Völkern in Berührung brachten, und die Entwicklung Roms zu einer Weltstadt vollendeten die von den Vornehmen begonnene und begünstigte Verschmelzung des griechischen und römischen Wesens.

Zweiter Teil.

Die römische Götterwelt.

§ 17. Janus.

Janus ist seinem Namen nach der Öffner. Er ist der Beschützer aller Öffnungen, durch die man ein- und ausgeht, der Gott eines jeden Anfangs. Als Öffner ist er zugleich auch der Schließer, und wie jede Thür gewissermaßen nach zwei Seiten hin blickt, so ist Janus nicht nur der Gott des Eingangs, sondern auch des Ausgangs; daraus erklärt sich das Doppel-

wesen des Gottes, wie es im Janus Geminus verbildlicht ist. Als Gott des Anfangs wurde Janus bei jedem Opfer und Gebet vor anderen Göttern zuerst angerufen; die ersten Monatstage waren ihm heilig; sein Monat war der Januarius.

Man hat Janus als altitalischen Sonnengott gedeutet, doch zeigt sein Wesen zu wenige Züge, die diese Annahme beweisen könnten. Die lateinischen Benennungen der Thür und des bedeckten Durchganges (janua und janus) weisen darauf hin, daß Janus ursprünglich weiter nichts als ein Gott der Thüröffnungen war; als seine Geliebte nennt noch Ovid die Carna, d. i. wohl Cardea, die Göttin der Thürangeln. Am Morgen wurden die in der Nacht geschlossenen Thüren geöffnet; daher ist Janus durch eine leicht verständliche Abstraktion zum Gott des Anfanges geworden. Er

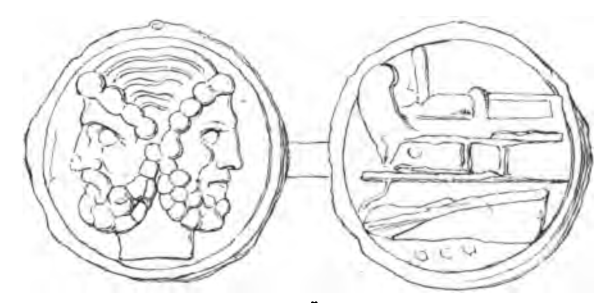


Fig. 66. Römisches As.

wurde morgens als Pater Matutinus, d. i. als Gott der Frühe, angerufen, denn seine Gunst erflehte man, ehe man durch seine Öffnung hindurch ans Tagewerk ging. Als Gott der Öffnungen ist Janus auch ein kriegerischer Gott und heißt Janus Quirinus, denn durch sein Thor zog die streitbare Mannschaft in den Krieg, und Numa bestimmte daher, die Thüren des kleinen, von ihm am Forum begründeten Tempels des Janus Geminus oder Quirinus sollten geöffnet bleiben, so lange römische Bürger kämpften; erst wenn überall Friede wäre, sollten sie geschlossen werden, ein Fall, der allerdings bei der Kriegslust der Römer ziemlich selten eintrat (das erste Mal unter Numa, dann wieder 235 v. Chr., dreimal unter Augustus, einmal durch Nero).

Eine Weiterbildung war es, wenn Janus als Gott eines jeden Anfangs überhaupt und als Ursprung aller Dinge verehrt wurde. Er heißt der älteste oder der Gott der Götter, der Schöpfer, der

Erzeuger der Welt und der Zeiten. Wie die Griechen von der Seligkeit des goldnen Geschlechts, so erzählten die Römer von einer glücklichen, aber längst entschwundenen Herrschaft des Janus und seiner Wohnung auf dem Janiculus. Die Bedeutung seines Kultes spricht sich auch darin aus, daß im Jahre 153 v. Chr. der Jahresanfang, der bis dahin in den März fiel, auf den ersten Tag des nach Janus benannten Monats verlegt und seitdem am 1. und 3. Januar mit frohen Festen gefeiert wurde.

Statuen des Janus sind nicht bekannt. Häufig sind Münzen von Rom (vgl. Fig. 66) und anderen italischen Städten mit dem sogen. Januskopf, d. i. dem Doppelkopf des Janus Geminus oder Bifrons. Auf den älteren Münzen sind die beiden Köpfe völlig gleichartig gebildet, entweder beide bärtig oder beide unbärtig; erst in der Kaiserzeit ist der nach rechts blickende Kopf jugendlich, der linke bärtig dargestellt worden. Auf Münzen Hadrians kommt auch ein vierköpfiger Janus vor, entsprechend dem Janus quadrifrons, d. i. einem Durchgange mit vier Thorbögen.

§ 18. Gottheiten des Himmels und des himmlischen Lichts.

A. Die drei capitolinischen Gottheiten: Juppiter, Juno, Minerva.

Auch in der griechischen Mythologie sind Hera und Athene eng mit Zeus verbunden; noch inniger ist die Vereinigung der drei Gottheiten in Rom, wo ihnen seit den Tarquiniern der glänzendste Tempel auf dem capitolinischen Hügel geweiht war und die größten Feste ihnen gemeinsam gefeiert wurden.

a) Juppiter.

Juppiter ist, wie der griechische Zeus, der oberste Himmelsgott, der Gott des himmlischen Lichts, des Wetters und Gewitters, der ländlichen Fruchtbarkeit und der staatlichen Ordnung. Stärker noch, als bei den Griechen, tritt das kriegerische Wesen des Gottes hervor. Als höchster Gott und König der ganzen Welt heißt er Juppiter Rex; in den letzten Zeiten der Republik und der Kaiserzeit ist er als Juppiter Optimus Maximus der Vertreter aller Macht und Herrlichkeit, die sich im Laufe der Jahrhunderte um den römischen Namen gesammelt hat.

Als Gott des lichten Himmels trägt Juppiter den Namen Diovis und Diespiter und ist der Eidgott. Unter dem Schutze

des Diespiter stand das Völkerrecht, und in seinem Namen wachte das von Numa eingesetzte Kollegium der zwanzig Fetiales über die Aufrechthaltung desselben. Das Abzeichen der Fetialen war ein Büschel heiligen Grases vom Capitolium; sie schlossen die Bünd-
n bei der Unterwerfung des
ctio belli, deditio).
heißt Juppiter der Reine,
ter Pluvius, auch seine
itz und Donner, entsprechen
litze galten als Zeichen, in
Die Stelle, wo der Blitz-
Art von Brunnenmündung
Puteal Libonis auf dem
Blitze nur gestreift wurden,
egensehen. — Neben dem
einen besondern Gott des
us. — Auch durch andere
verkündigte Juppiter Segen
Prodigialis.
eschützer des Weinbaus und
ischen Dionysos nahe; die
lia, waren ihm und der

der Fürsorge des Juppiter.
er Ultor das Verbrechen,
das Staatsleben wacht er
spitalis, und wie Zeus
r und Tutator genannt.
nde und rettende Macht im
t er das Heer im Kampfe
Zeus Tropaios der Gott,
Schlacht dargebracht wurden; er
iegbare: Juppiter Victor und Invictus.
n des Juppiter sind vor den übrigen durch
und Würde ausgezeichnet: die des Juppiter Latiaris
des Juppiter Optimus Maximus. Jener bildete den
n Mittelpunkt der latinischen Eidgenossenschaft; zu seinem
mpel auf dem Mons Albanus zogen auch noch in späterer
Zeit siegreiche Feldherrn bei der Ovatio oder in eigenmächtigem Triumphzug.

Der Kult des Juppiter Latiaris stand in den ältesten Zeiten unter dem Schutze von Alba longa. Nach der Zerstörung der

THE FATE-GIVER.

(To each man that is born there is a Norn to decide his fate!)

—

Thus spake Har, the Asa, to him,—
Gangler, the Wandering, who questioned Fate,—
That to each of us is given
One to allot him joy, or hate.

High are the Norns, great and mighty,
Strong are they to sway whosoe'er they guard;
But no high Norns, howe'er haughty
Could sway like thou the Life they ward.

For they give man his earthly fate,
Allot him his destiny, good or ill;
Tho, with rapture fair, enthralls me,
Binds me e'er bond-slave to thy will:

High Norn,—or Valkyrie,—thy call
Rings forever in my enamored ears;
Eager, hasting, through field and hall
I answer,—vanished earthl
Dwarf's daughter, or A
Though ever
Rac
Dowered
Still will

Erzeuger der Welt und der Zeiten. Wie die Griechen von der Seligkeit des goldnen Geschlechts, so erzählten die Römer von einer glücklichen, aber längst entschwundenen Herrschaft des Janus und seiner Wohnung auf dem Janiculus. Die Bedeutung seines Kultes spricht sich auch darin aus, daß im Jahre 153 v. Chr. der Jahresanfang, der bis dahin in den März fiel, auf den ersten Tag des nach Janus benannten Monats verlegt und seitdem am 1. und 3. Januar mit frohen Festen gefeiert wurde.

Statuen des Janus sind nicht bekannt. Häufig sind Münzen von Rom (vgl. Fig. 66) und anderen italischen Städten mit dem sogen. Januskopf, d. i. dem Doppelkopf des Janus Geminus oder Bifrons. Auf den älteren Münzen sind die beiden Köpfe völlig gleichartig gebildet, entweder beide bärtig oder beide unbärtig; erst in der Kaiserzeit ist der nach rechts blickende Kopf jugendlich, der linke bärtig dargestellt worden. Auf Münzen Hadrians kommt auch ein vierköpfiger Janus vor, entsprechend dem Janus quadrifrons, d. i. einem Durchgange mit vier Thorbögen.

§ 18. Gottheiten des Himmels und des himmlischen Lichts.

A. Die drei capitolinischen Gottheiten: Juppiter, Juno, Minerva.

Auch in der griechischen Mythologie sind Hera und Athene eng mit Zeus verbunden; noch inniger ist die Vereinigung der drei Gottheiten in Rom, wo ihnen seit den Tarquiniern der glänzendste Tempel auf dem capitolinischen Hügel geweiht war und die größten Feste ihnen gemeinsam gefeiert wurden.

a) Juppiter.

Juppiter ist, wie der griechische Zeus, der oberste Himmelsgott, der Gott des himmlischen Lichts, des Wetters und Gewitters, der ländlichen Fruchtbarkeit und der staatlichen Ordnung. Stärker noch, als bei den Griechen, tritt das kriegerische Wesen des Gottes hervor. Als höchster Gott und König der ganzen Welt heißt er Juppiter Rex; in den letzten Zeiten der Republik und der Kaiserzeit ist er als Juppiter Optimus Maximus der Vertreter aller Macht und Herrlichkeit, die sich im Laufe der Jahrhunderte um den römischen Namen gesammelt hat.

Als Gott des lichten Himmels trägt Juppiter den Namen Diovis und Diespiter und ist der Eidgott. Unter dem Schutze

des Diespiter stand das Völkerrecht, und in seinem Namen wachte das von Numa eingesetzte Kollegium der zwanzig Fetiales über die Aufrechthaltung desselben. Das Abzeichen der Fetialen war ein Büschel heiligen Grases vom Capitolium; sie schlossen die Bündnisse ab, erklärten den Krieg und waren bei der Unterwerfung des besiegten Staates zugegen (foedus, indictio belli, deditio).

Als Gott des wolkenlosen Himmels heißt Juppiter der Reine, Serenus, als Gott des Regens Juppiter Pluvius, auch seine Beinamen Fulmen und Tonans, Blitz und Donner, entsprechen völlig zwei Beinamen des Zeus. Die Blitze galten als Zeichen, in denen der Gott seinen Willen äußert. Die Stelle, wo der Blitzstrahl die Erde traf, wurde mit einer Art von Brunnenmündung (Puteal) ummauert; berühmt war das Puteal Libonis auf dem Forum in Rom. Menschen, die vom Blitze nur gestreift wurden, durften einer glänzenden Zukunft entgegensehen. — Neben dem Juppiter Fulmen unterschied man noch einen besondern Gott des nächtlichen Gewitters, den Summanus. — Auch durch andere Zeichen und Wunderzeichen (prodigia) verkündigte Juppiter Segen oder Unheil; er heißt daher Juppiter Prodigialis.

Als Juppiter Liber ist er der Beschützer des Weinbaus und steht dem Liber Pater und dem griechischen Dionysos nahe; die Weinfeste auf dem Lande, die Vinalia, waren ihm und der Venus heilig.

Familie und Staat gedeihen unter der Fürsorge des Juppiter. Wohl rächt und straft er als Juppiter Ultor das Verbrechen, aber über den schuldlosen Menschen und das Staatsleben wacht er als Custos; er ist der Gastliche, Hospitalis, und wie Zeus Soter, so wird Juppiter Conservator und Tutator genannt. Und vor allem bewährt sich seine schützende und rettende Macht im Kriege. Als Juppiter Stator läßt er das Heer im Kampfe fest stehen; als Feretrius ist er gleich Zeus Tropaios der Gott, dem die Trophäen der siegreichen Schlacht dargebracht wurden; er ist der Sieger, der Unbesiegbare: Juppiter Victor und Invictus.

Zwei Kultstätten des Juppiter sind vor den übrigen durch Alter und Würde ausgezeichnet: die des Juppiter Latiaris und des Juppiter Optimus Maximus. Jener bildete den alten Mittelpunkt der latinischen Eidgenossenschaft; zu seinem Tempel auf dem Mons Albanus zogen auch noch in späterer Zeit siegreiche Feldherrn bei der Ovatio oder in eigenmächtigem Triumphzug.

Der Kult des Juppiter Latiaris stand in den ältesten Zeiten unter dem Schutze von Alba longa. Nach der Zerstörung der

Stadt durch Rom ging der Vorsitz auf die siegreiche Stadt über. Tarquinius Superbus erbaute einen neuen Tempel. Das Opfer, das in Gegenwart der Consuln und der obersten Behörden dargebracht wurde, bestand in einem jungen weißen Stier; zu dem Opfermahl lieferten die einzelnen latinischen Gemeinden ihre Beiträge; daran schloß sich eine Versammlung bei der Quelle Ferentina am Fuße des Berges an. Das ganze Opferfest hieß feriae Latinae. Von dem Tempel sind nur ganz geringe Reste erhalten; dagegen sieht man noch jetzt lange Strecken der mit Basalt gepflasterten Via triumphalis, welche die Höhe des jetzt Monte Cavo genannten Berges in mehreren Windungen ersteigt — Die Ovatio war eine geringere Form des Triumphes, bei welcher der siegreiche Feldherr zu Roß und mit Myrte bekränzt vom Albanerberge nach Rom und zum Capitol hinaufzog. Der erste eigenmächtige Triumph, den ein Feldherr gegen den Willen des Senats auf dem Mons Albanus feierte, fällt in das Jahr 231 v. Chr.

Der goldglänzende Tempel des Juppiter Optimus Maximus erhob sich auf dem südwestlichen Gipfel des capitolinischen Hügels und enthielt in drei Cellen die Bilder des Juppiter, der Juno und Minerva. Mit dem Kulte des Gottes waren die Römischen Spiele, die Großen, Plebejischen und Capitolinischen Spiele verbunden. Der Festzug des Triumphes nahm seinen Weg zum Tempel hinauf.

Der in etrurischer Bauart errichtete Tempel wurde von Tarquinius Priscus begründet, von Tarquinius Superbus vollendet und 509 geweiht. Zweimal wurde er durch Feuer zerstört, 83 v. Chr. und 69 n. Chr. Von Domitian mit verschwenderischer Pracht wiederhergestellt, wurde er von den Vandalen 455 der vergoldeten Dachziegel beraubt, im frühen Mittelalter zerstört. Jetzt bezeichnen nur noch einige Blöcke vom Unterbau die Stelle, wo er gestanden. Sein Umfang betrug 800 Schritt; auf den drei vorderen Seiten war er von dreifacher Säulenhalle umgeben. In der mittlern Cella stand das altheilige Bild des Juppiter (vgl. S. 196), aus Thon, mit dem Blitzstrahl in der Rechten, die Abzeichen der königlichen Gewalt tragend: das Adlerscepter, den goldnen Kranz und gestickte Gewänder (tunica palmata, toga picta); der Sitz war von Elfenbein. In dieser Cella wurde in früheren Zeiten alljährlich am Festtage der Römischen Spiele vom höchsten Beamten ein Nagel (clivus) eingeschlagen, und zwar in die Wand nach der Cella der Minerva zu; später geschah dies nur noch bei außerordentlichen Gelegenheiten zur Abwehr von Seuchen, und es wurde ein eigener dictator clavi

figendi causa dazu ernannt. In der Cella zur Rechten des Juppiter Capitolinus stand das Bild der Minerva mit der Eule, zur Linken das der Juno mit dem Pfau.

Der Hauptfesttag der Römischen Spiele (ludi Romani) waren die Iden des September. Das Fest bestand aus einem Opfermahl (epulum Jovis), bei dem die obersten Staatsbeamten in Gegenwart der drei capitolinischen Gottheiten bewirtet wurden. Zwei Tage darauf wurden die Bilder der drei Gottheiten in feierlicher Prozession (pompa) auf Prozessionswagen (tensae) zum Circus Maximus geleitet, wo ritterliche Festspiele und seit dem 3. Jahrh. v. Chr. auch Bühnenspiele nach Art der griechischen Dramen abgehalten wurden. Die Dauer des Festes wurde von Jahrhundert zu Jahrhundert verlängert und war zu Ciceros Zeit fünfzehntägig. Zuweilen wurde infolge eines Versehens oder Formfehlers eine Wiederholung der ganzen Feierlichkeit nötig, vgl. S. 195. Bei der glänzenden Ausstattung dieser Spiele richteten nicht selten die Aedilen, welche damit beauftragt waren, ihr Vermögen zugrunde. — Die Großen Spiele (ludi Magni oder Maximi) wurden nicht jährlich oder in regelmäßiger Wiederkehr, sondern infolge eines Gelübdes nach der Errettung aus großer Kriegsgefahr gefeiert. — Der Haupttag der ludi Plebeji waren die Iden des November. Sie wurden vom 4. bis 17. Tag des Monats gefeiert, in ähnlicher Weise wie die ludi Romani; nur fehlte die Pompa. — Die ludi Capitolini, schon in der Königszeit begründet, wurden von Domitian zu neuer Pracht erhoben, indem er im Jahre 86 einen aller vier Jahre wiederkehrenden Wettkampf von Dichtern, Musikern und Athleten einsetzte. Die Sieger erhielten einen Kranz von Eichenlaub und Ölzweigen.

Der Triumphzug nahm seinen Ausgang von dem siegreichen Heere, das in glänzender Waffenrüstung über das Marsfeld, ferner auf der Via triumphalis südlich um den Palatin herum und endlich auf der Via Sacra über das Forum Romanum zum Capitolium hinaufzog. An seiner Spitze fuhr der Triumphator in einem goldnen, von vier weißen Rossen gezogenen Wagen, in der Tracht des Juppiter Optimus Maximus, das Gesicht mit Mennige rotgefärbt, wie es auch bei dem Thonbilde des Gottes bei festlichen Gelegenheiten geschah. Auf dem heiligen Hügel fand die Feier mit Opfer und Opferschmaus ihr Ende.

Nahe bei dem Capitolinischen Tempel stand eine Reihe kleinerer Heiligtümer, in denen dem Juppiter engverbundene Gottheiten verehrt wurden. Im Tempel selbst befand sich das Abzeichen des Terminus; besondere Heiligtümer waren der Fides, der Juventas und dem Vejovis errichtet.

Terminus ist der Grenzgott, sein Abzeichen der Grenzpfahl oder Grenzstein. Ein solcher stand im Tempel unter einer Öffnung im Dache. Man feierte dem Gotte die Terminalia in der Stadt und auf dem Lande.

Fides, d. i. die Treue, vertritt als Fides publica oder Fides populi Romani die Vertragstreue zwischen Rom und den Bundesgenossen. Ihr Kult war ein sehr alter. Häufig erscheint ihr Bild auf Kaisermünzen, stehend, mit Ähren und Mohn in der Hand.

Juventas ist die Jugend, die Beschützerin des Jünglingsalters. Ihr opferte der junge Bürger, wenn er die Kindertracht (toga praetexta) abgelegt hatte und mit der Tracht des Mannes (toga virilis) bekleidet worden war.

Vejovis ist der Himmelsgott in seiner schädlichen, verderblichen Gestalt. Sein Heiligtum erhob sich in der Einsenkung zwischen den beiden Gipfeln des Capitolinischen Hügels, an jener Stelle, wo seit Romulus zwischen zwei Hainen eine Zufluchtsstätte für Verbrecher (das Asylum) bestand.

b) Juno.

Juno ist die Himmelskönigin, Juno Regina. Ihre Verehrung ist häufig mit der des Juppiter verbunden; die Gattin des Flamen Dialis, die Flaminica Dialis, ist in Rom ihre Priesterin. Als Gemahlin Juppiters ist Juno, gleich der griechischen Hera, die Vorsteherin des ehelichen Lebens und die Schutzgöttin der verheirateten Frauen. Ihrem Bunde mit Juppiter ist Mars entsprungen; in einigen Kulten wird sie selbst als kriegerische Gottheit verehrt. Besondere Kultformen sind die Juno Sospita, Juno Quiritis und Juno von Falerii.

Den Beinamen Regina führte die Juno Capitolina. Die heilige Sitte, eine Anzahl Gänse, der frühesten Zuchtvögel, bei dem Tempel zu halten, rettete das Capitol bei der Belagerung durch Brennus (390 v. Chr.). In der Kaiserzeit war nicht mehr die Gans, sondern der farbenprächtige Pfau ihr heiliger Vogel, vgl. S. 33. — Der Beiname der Juno Moneta, die auf der Burg (in arce) ein Heiligtum besaß, wird zuweilen von der nahen Münzstätte abgeleitet, richtiger von dem Zeitwort monere. — Ein eigener Tempel der Juno Regina stand auf dem Aventin. Er war von Camillus geweiht und enthielt das alte Kultbild, das die Römer nach der Eroberung von Veji (396 v. Chr.) von der Burg der

zerstörten Stadt nach ihrer Heimat überführten. Auch Juno Regina wurde häufig auf Anhöhen und den Burghügeln der Städte verehrt.

Zahlreiche Beinamen weisen auf die segnende Thätigkeit der Juno als Ehegöttin hin. Gewöhnlich heißt sie als solche Lucina, als besondere Schutzgöttin der Kaiserinnen auch Augusta oder Conservatrix. Ihr Fest, die Matronalia, wurde von den römischen Jungfrauen und Matronen am ersten Tage des Monats gefeiert, der von ihrem Sohne Mars den Namen führt.

Das Bild der Juno Sospita Mater Regina, deren Kult aus Lanuvium nach Rom wanderte, ist aus Münzbildern und Statuen bekannt. Die Göttin trug an den Füßen die alteinheimischen Schnabelschuhe und über dem Gewande ein Ziegenfell, das auch ihr Haupt deckte; in der Rechten hielt sie eine kurze Lanze, in der Linken einen Schild. Sie wurde also als kriegerische Göttin verehrt, aber auch, wie ihr Beiname Mater beweist, als Verleiherin der Fruchtbarkeit. — Eine Lanze führte auch die Juno Quiritis; Abzeichen und Beiname erinnern daran, daß das römische Familienleben auf der unumschränkten Gewalt des wehrhaften pater familias beruhte. — Das in einem Haine gefeierte Fest der Juno von Falerii schildert Ovid, Am. III, 13.

c) Minerva.

Minerva ist die Göttin des sinnenden und ersinnenden Verstandes. Ihr Kult entspricht nach dieser Seite hin völlig der Verehrung, welche Handwerker und Künstler in Griechenland der Athene darbrachten. Dagegen fehlt der römischen Göttin das kriegerische Wesen der Athene.

Zwar gleicht das Bild der Minerva, wahrscheinlich infolge griechischer, durch Etrurien vermittelter Einflüsse, der äußeren Erscheinung der Pallas Athene. Auch die Verehrung auf den Burghügeln ist beiden Göttinnen gemeinsam. Aber dies erklärt sich daraus, daß Burg und Stadt ursprünglich gleich waren und daß der Kult an den alten Kultstätten haften blieb. Wenigstens ist Minerva nirgends eine kriegerische und erst in den letzten Zeiten der Republik eine den Staat beschützende Gottheit und führt erst in dieser Zeit den Beinamen Custos Urbis. In früheren Zeiten ist sie nur die Beschützerin des Handwerks und Gewerbes, der Kunst und Gelehrsamkeit; auch die Ärzte verehrten sie unter dem Beinamen Minerva Medica.

Zwei Heiligtümer besaß Minerva auf dem Cälius, wo sie Minerva Capta hieß, und auf dem Aventin. Ihr Hauptfest fiel auf den fünften Tag (die Quinquatrus) nach den Iden des März. Ein zweites Fest, die kleineren Quinquatrus, wurde an dem

fünften Tage nach den Iden des Juni gefeiert; es war das Fest der Flötenspieler (vgl. Livius IX, 30), die ja ebenfalls unter dem Schutze der Göttin standen, denn „mille dea est operum“. An den größeren Quinquatrus nahmen sämtliche Zünfte teil, mit ihnen Ärzte, Künstler und Dichter, auch die Kinder, deren Schulen geschlossen wurden, und Frauen und Mädchen; denn die Göttin galt auch in Rom als Erfinderin des Spinnens und Webens und als Vorsteherin aller weiblichen Arbeit. Das Fest wird von Ovid in den Fasten (III, 809 ff.) geschildert.

B. Lichtgottheiten.

Sonne und Mond wurden in Rom als Sol und Luna verehrt; nach dem Eindringen griechischer Gottesdienste ging Sol in Apollo auf, Luna in die der Artemis gleichgesetzte Diana.

Apollo, ein den Römern ursprünglich fremder Gott, kam zugleich mit den Sibyllinischen Büchern nach Rom, vgl. S. 196. Er wurde als Orakelspender, Siegverleiher und Heilgott (daher seine Beinamen Medicus und Salutaris) verehrt und allmählich immer mehr mit dem einheimischen Sonnengott Sol verschmolzen; bei den Dichtern bedeuten Apollo, Phöbus und Sol gewöhnlich denselben Gott. An seinen Kult knüpft die Einführung der ludi Apollinares und der lectisternia an. Einen neuen Aufschwung nahm seine Verehrung seit Augustus; Apollo Palatinus war seitdem neben Juppiter und Mars der Hauptgott der Römer.

Die Apollinarischen Spiele wurden infolge einer Weisung der Sibyllinischen Bücher zum ersten Mal 212 v. Chr. gefeiert, seit 208 jährlich, im Circus Maximus, mit Wettkämpfen und Bühnenspielen nach Art der griechischen, wobei das Volk mit Lorbeer bekränzt war. — Das erste Lectisternium wurde 399 v. Chr. bei einer Seuche ebenfalls auf Befehl der libri Sibyllini dargebracht. Man legte bei dieser Feier die Bilder der Gottheiten, denen sie galt — es waren damals Apollo, Latona und Diana, Hercules, Mercurius und Neptunus —, oder ihre Abzeichen auf Polster, ordnete diese wie zu einem Festschmaus und trug Speisen und Getränke auf. Mit dieser symbolischen Bewirtung waren Bittgänge in der Stadt verbunden.

Der 429 v. Chr. geweihte Apollotempel auf den Flaminischen Wiesen blieb der einzige in Rom bis zu den Neuerungen des

Augustus. Dieser wollte selbst ein Sohn des Gottes sein und glaubte die Entscheidungsschlachten bei Philippi und Actium durch seine Gnade gewonnen zu haben. Er erbaute ihm daher auf dem Palatin einen prächtigen Tempel, in dem das Bild des Gottes zwischen denen seiner Mutter und Schwester stand (vgl. K. d. A. S. 114 f.); Kaisermünzen zeigen häufig Darstellungen des Gottes mit der Umschrift Apollo Actius oder Apollo Palatinus. Neben dem Tempel stand die ebenfalls von Augustus eingerichtete Bibliotheca Palatina; denn die Zeit der goldenen Latinität verehrte Apollo auch als Gott der Dichtkunst.

Diana ist, wie schon ihr Name besagt, eine Göttin des himmlischen Lichts; zur Mondgöttin wurde sie erst durch die Verbindung mit Artemis und dem Apollinischen Kult. Erleichtert wurde diese Verbindung dadurch, daß auch Diana als Lichtgöttin eine Spenderin ländlicher Fruchtbarkeit und eine Schutzgottheit des Ehelebens war. Haine und Seen waren ihr heilig; auch sie war eine Hüterin des Wildes, und die Frauen verehrten sie gleich der Juno als Lucina. Berühmte Kultstätten waren ihre Heiligtümer in Aricia und auf dem Aventin in Rom.

Das Heiligtum der Diana Aricina scheint ein altes Nationalheiligtum des latinischen Stamms gewesen zu sein. Die Göttin hieß auch Diana Nemorensis, da ihr Tempel auf den waldreichen Uferhöhen des Nemisees lag. Gemeinsam mit ihr wurde ein Gott Virbius verehrt. Zahlreiche Weihgeschenke, die bei neueren Ausgrabungen zutage gekommen sind, zeugen von dem hohen Ansehen des Kultes. Durch Servius Tullius wurde ihre Verehrung nach Rom übertragen und ihr Tempel (in Aventino) gleichfalls zu einem latinischen Bundesheiligtum erhoben. Über ein altes Schnitzbild der Göttin vgl. S. 196.

C. Gottheiten des himmlischen und irdischen Feuers.

Vulcanus oder Volcanus — dies ist die ältere Form des Namens — heißt auch Mulciber, denn als Feuergott ist er zugleich der göttliche Schmied. Er lebt und wirkt im Feuer, im Blitz, der zündend vom Himmel fällt, in der Flamme, die auf dem Herd und in der Werkstatt lodert, in dem Brande, der verheerend die Stadt heimsucht, und in der unterirdischen Glut der Vulkane. Er ist ein zugleich segnender

und verderbender Gott; als Waffenschmied wurde er auch den kriegerischen Gottheiten beigezählt.

Bei den zahlreichen Feuersbrünsten, die das enggebaute Rom heimsuchten, verehrte man neben Vulcanus die Stata Mater, die als Schutzgöttin der Straßen dem weitern Umsichgreifen der Flammen Halt gebieten sollte. Als kriegerischem Gott war dem Vulcanus ein Teil der Beute geweiht, was wohl mit der Sitte zusammenhängt, die zersplitterten und durchschossenen Waffen der Feinde auf der Wahlstatt zu verbrennen. In der Stadt war das Volcanal auf dem Comitium das Heiligtum des Gottes; hier stellten die vom Blitze nur Berührten ihre Standbilder auf. Als seine Gattin wurde die Maja Volcani verehrt, eine der Bona Dea verwandte Gottheit der ländlichen Fruchtbarkeit.

Vesta, die Göttin des Herdfeuers, war seit den Einrichtungen des Numa eine der angesehensten Gottheiten Roms. Der Kult der Göttin und der mit ihr eng verbundenen Penaten stand unmittelbar unter der Oberaufsicht des Pontifex Maximus. Ihre Priesterinnen waren die Vestalischen Jungfrauen. Bei ihrem Rundtempel am Nordabhange des Palatins standen das Atrium Vestae und die Regia, Wohnungen der Vestalinnen und des Pontifex Maximus.

Den Mittelpunkt des Vestakultes bildete das heilige Herdfeuer im Tempel. Es war ein ewiges Feuer. Jährlich einmal (am 1. März) wurde es erneuert. Seine Unterhaltung war den Vestalinnen anvertraut; erlosch es durch Nachlässigkeit, so wurde die Schuldige schwer bestraft, und es mußte von neuem angebrannt werden, indem man zwei Hölzer bis zur Entzündung aneinanderrieb oder die Sonnenstrahlen in einem Brennglas oder Brennspiegel auffing; von einem andern Herd oder Altar durfte die Flamme nicht entlehnt werden, sie mußte rein und unentweiht sein. Überhaupt war Reinheit und strenges Festhalten am Alten für diesen Kult bezeichnend. Nur irdene Gefäße, wie die Vorfahren sie ausschließlich angewendet hatten, kamen in Gebrauch; die Vestalinnen trugen eine einfache, schmucklose Kleidung, und vor allem mußten sie selbst rein und keusch sein. Bereits als Kinder, zwischen dem sechsten und zehnten Jahre, wurden sie der Göttin geweiht, Töchter der edelsten Geschlechter Roms. Sie waren zu einem dreißigjährigen Dienst verpflichtet. Eine Verletzung des Keuschheitsgelübdes galt als nationales Unglück und wurde furchtbar bestraft, indem der Verführer auf dem Forum zu Tode gegeißelt, die Verführte lebendig eingemauert wurde. Öffentlich zeigten sich die Vestalinnen bei großen

Opfern und Festen, an denen sie neben den Pontifices beteiligt waren, und bei ihren täglichen Gängen nach frischem Wasser; denn im Vestakult durfte kein Brunnenwasser angewendet werden, es mußte Quellwasser oder aus dem Fluß geschöpft sein. Und das Ansehen dieser Jungfrauen war ein so hohes, daß ihnen auf der Straße selbst die Consuln ausweichen mußten; ihre Fürsprache vor Gericht genügte, dem Angeklagten die Freisprechung zu erwirken, und ein Verbrecher, der ihnen begegnete, wurde dadurch aller Strafe ledig. Waren die dreißig Jahre verflossen, so durften sie den Dienst der Vesta verlassen und sich vermählen; doch blieben sie wohl häufig Priesterinnen; einige von den Ehrenstatuen, die bei neueren Ausgrabungen im Atrium Vestae gefunden worden sind, zeigen Vestalinnen in höherem Alter (vgl. Fig. 67).



Fig. 67. Vestalin.
Oberteil einer Statue aus dem Atrium Vestae.

Das Fest der Vesta (die Vestalia) fiel auf den 9. Juni. Ein Bild der Göttin stand in der Vorhalle des Tempels. Ein eigentliches Kultbild gab es nicht. Doch wurden in einem besondern, nur den Pontifices und den Vestalinnen zugänglichen Raum des Tempels altheilige Bilder und Symbole aufbewahrt, in denen man das troische Palladium und die von Aeneas geretteten Penaten vermutete. Die Penaten der Stadt Rom hatten auch ihren eigenen Tempel und eigene Bilder: zwei sitzende Jünglingsgestalten mit Lanzen in der Hand. In gleicher Darstellung sehen wir sie auf römischen Münzen, neben ihnen einen Hund, der wohl als ältestes Haustier seinen Platz neben den Schutzgeistern des Hauses hat; die Lanzen in der Hand der Penaten haben wohl dieselbe Bedeutung wie die Lanze in der Hand der Juno Quiritis, vgl. S. 205.

§ 19. Gottheiten des Frühlings und der ländlichen Fruchtbarkeit.

A. Mars und Quirinus.

Mars, neben Juppiter der Hauptgott der mittelitalischen Stämme, ist ursprünglich wohl ein Frühlingsgott, ein Gott

der im Frühjahr in Wäldern, Fluren und Feldern befruchtenden und treibenden Kraft. Er heißt daher selbst Mars

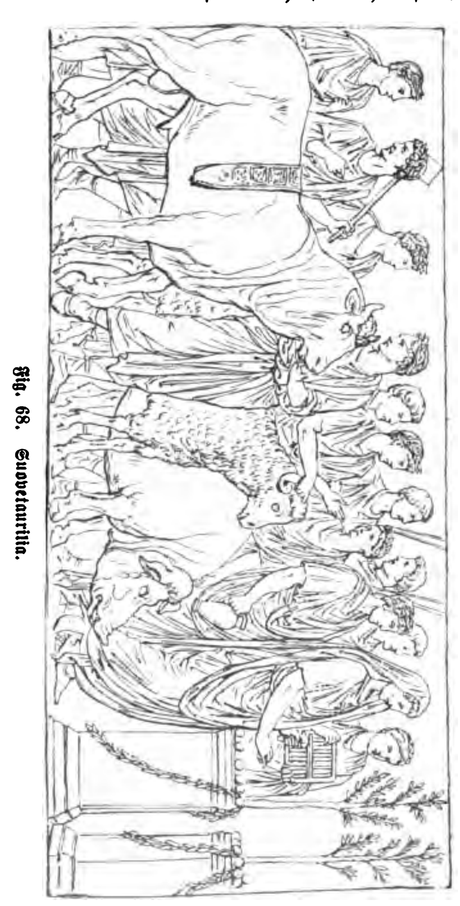


Fig. 68. Suovetaurilia.

Silvanus; Ackerstier, Wolf und Specht sind seine heiligen Tiere. Er ist ferner ein prophetischer Gott, denn die im

Frühjahr sich regende Kraft erschien auch den Römern als etwas Geheimnisvolles, alles Durchdringendes; der heilige Specht des Mars, picus Martius, ist ein prophetischer Vogel. Vor allem aber ist Mars in dem kriegerischen Gemeinwesen der Römer zum Kriegsgott geworden, zum Mars Gradivus; das Streitroß ist ihm heilig, sein Abzeichen ist die Stoßlanze.

Der Monat dieses Frühlingsgottes war der März, die Jahreszeit, in der die Sonne über den Winter siegt. Sein Hauptfest fiel auf den 1. März. Und so groß war die Bedeutung des Mars, daß man in älteren Zeiten mit seinem Frühlingsmonate das Jahr begann. Um seine Gunst zu erflehen, feierte man ferner zur Zeit der Getreideblüte die Ambarvalia oder das Amburbium, d. i. das Fest der Flurweihe, indem man mit den Opfertieren das Feld oder die Stadt dreimal umschritt; das Opfer selbst waren die Solitaurilia oder Suovetaurilia (vgl. Fig. 68), so genannt, weil dabei ein männliches Schwein, ein Schafbock und ein Stier geschlachtet wurden, also drei Haustiere, die für die Viehzucht und den Ackerbau die wichtigsten sind. Das Amburbium, das ursprünglich dem Mars als Frühlingsgotte und Spender der Fruchtbarkeit galt, wurde später auch bei anderen Gelegenheiten und unter Anrufung anderer Götter abgehalten. — Als Gattin des Mars galt Venus (s. S. 216 und vgl. Fig. 70) oder Nerio Martis, eine Göttin, die man später der Minerva verglich; Ovid (Fasten III, 681) nennt sie geradezu Minerva und berichtet von der Liebe des Mars zu ihr und dem Streich, den Anna Perenna dem Gotte spielte. Der Sinn des Mythus ist nicht völlig klar; doch weist die Beschreibung des volkstümlichen Festes, das der Anna Perenna an den Iden des März gefeiert wurde, darauf hin, daß Mars, Nerio und Anna altitalische Gottheiten des Jahreswechsels und Jahresverlaufes sind.

Mit der reinigenden und schöpferischen Gewalt des Frühlings hängen wohl auch die Sühnopfer und Weihungen im Kulte des Mars zusammen, vor allem das große Lustrum, ein Reinigungsopfer, das aller fünf Jahre am Altar auf dem Marsfelde für die römische Gemeinde dargebracht wurde, und das Gelübde eines ver sacrum, d. i. eines heiligen Frühlings. In Zeiten der Not weihte man nämlich dem Gott den vollen Ertrag des Jahres, die Frucht, das Vieh und die eigenen Kinder; waren diese mannbar geworden, so wurden sie aus dem Lande gewiesen und mußten unter dem Schutze des Gottes eine neue Heimat suchen. Die Samniten, Hirpiner und Picenter führten die Einwanderung in ihre späteren Wohnsitze auf einen heiligen Lenz zurück und rühmten sich, von den heiligen Tieren des Mars geführt zu sein, vom Stier (bos, daher

der Name der Stadt Bovianum), vom Wolf (sabinisch hirpus = lupus, daher Hirpini) und vom Specht (picus, Picentes).

Der Specht, Picus, ist in der römischen Mythologie Gatte der Nymphe Canens oder der Pomona, s. S. 216. Ovid (Metam. XIV, 313 ff.) erzählt von seiner Verwandlung durch die Zauberin Circe. Die Orakel des Mars wurden in Rom durch die Auguren und Haruspices und durch griechischen Einfluß verdrängt.

Vor dem Auszug ins Feld betrat der Consul das Heiligtum des Mars in der Regia (sacrarium Regiae), schlug gegen die zwölf Schilde (ancilia) und die heiligen Lanzen (hastae Martiae), die daselbst aufgehängt waren, und rief den Gott, zu erwachen. Als übles Vorzeichen galt es, wenn diese Lanzen sich von selbst bewegten. Auch im Felde, vor und nach der Schlacht, opferte man dem Mars. Ein Teil der Beute war ihm geweiht. Neben Juppiter, dem Verleiher des Sieges, ist Mars der eigentliche Kriegsgott der Römer.

Eigentümlicherweise hatte ein und derselbe Frühlings- und Kriegsgott in Rom einen doppelten Kult; als Mars wurde er von der latinischen Gemeinde verehrt, als Quirinus, wie schon sein Name andeutet, von den Sabinern auf dem Quirinal. Numa hatte die beiden Kulte vereinigt, aber nicht verschmolzen. Daher gab es zwei Oberpriester des Mars in Rom, vgl. S. 194, und die Brüderschaft der Salii war eine doppelte, die der zwölf Salii Palatini und der zwölf Salii Quirinales (auch Collini oder Agonenses). Ursprünglich sind Mars und Quirinus völlig gleichbedeutend; erst später hat man in Quirinus den nach seinem Tode unter die Götter versetzten Romulus erkennen wollen.

Dem Kollegium der Salii gehörten die vornehmsten Männer an; auch Kaiser verschmähten die Aufnahme nicht. Die Mitglieder trugen bei ihren festlichen Umzügen im März eine besondere Tracht: gestickte Leibröcke, einen ehernen Brustgürtel, ein Schwert, eine Lanze und den eigentümlich gestalteten Priesterhelm, den sogen. Apex. In feierlichem Aufzuge führten sie die heiligen Ancilia durch die Stadt, mit den Lanzen dagegen schlagend, im Tanzschritt (tripudium) und unter dem Absingen uralter Lieder. Die Einsetzung des Kollegiums wurde auf Numa zurückgeführt. Unter Numa sollte das ancile vom Himmel gefallen sein, und der König habe darauf, wie die Überlieferung berichtet, nach dem Vorbilde dieses Schildes elf weitere herstellen lassen und ins Sacrarium geweiht.

B. Faunus und Fauna (Bona Dea), Silvanus; Dea Dia.

Faunus, der „Gute“, und seine Schwester und Gattin Fauna sind Gottheiten der Befruchtung, der Fruchtbarkeit im Landbau, in der Viehzucht und im Eheleben. Faunus heißt selbst agrestis, d. i. der „Ländliche“. Ein anderer Beiname (Inuus) bezeichnet ihn als Vermehrer der Herden, und vielleicht deutet auch sein Beiname Lupercus darauf hin, daß er die Herden vor reißenden Tieren behütet. Im ländlichen Gottesdienst tritt Faunus hinter den eigentlichen Waldgott Silvanus zurück, den Beschützer des Landgutes, der Waldweiden und der ländlichen Grenzen. In Rom dagegen überwiegt der Kult des Faunus Lupercus. Sein Heiligtum, eine Grotte am Palatin, hieß das Lupercal; an seinem Februarfeste, den Lupercalien, durchzogen die Brüderschaften der Luperci die Stadt. In vielen Beziehungen gleichen Faunus und Silvanus dem griechischen Pan, dem sie später gleichgesetzt wurden. Die Beinamen Fatuus und Fatua (Fantua) endlich nennen Faunus und seine Gattin die Weissagenden. — Fauna heißt auch Bona Dea oder Maia. Sie ist eine Göttin der Fluren und Triften und der ehelichen Fruchtbarkeit. Ihr Fest wurde von den römischen Matronen im Hause des obersten Beamten bei Nacht unter ausgelassenem Jubel und strenger Ausschließung aller Männer gefeiert.



Fig. 69. Faunus.

Auch Faunus ist ein Genosse der Nymphen, ein neckender und schreckender Bewohner der Berge und des Waldes. Besonders die Dichter haben diese Seite seines Wesens nach griechischen Vorbildern weiter ausgebildet. Wie eine ganze Schar von Panen und Satyrn den Dionysos begleitet, so schwärmen die Faunen (Fauni), Kinder des Faunus und der

Fauna, im Gefolge des Weingotts. Sie werden auch in der Kunst nach Art der Panisken dargestellt, vgl. S. 74. Den eigentlichen Faunus dagegen dachten sich die Römer stets in menschlicher Gestalt (vgl. Fig. 69); so stand sein Bild im Lupercal, und erhaltene Statuen zeigen ihn nackt, nur mit hohen Schuhen an den Füßen und einem Ziegenfell um die Brust, das Füllhorn in der Linken, ein Trinkhorn in der Rechten. Nackt, nur mit einem Ziegenfell umgürtet, zogen an den Lupercalien die Luperci — auch von ihnen gab es eine doppelte Brüderschaft, die der Luperci Fabiani und Quintiliani — nach einem Sühnopfer durch die Straßen, trieben allerlei Possen und schlugen die ihnen begegnenden Frauen mit Riemen, die aus dem Fell des geopferten Bocks geschnitten waren. Durch diese Berührung glaubten die Frauen Kindersegen zu erlangen, ebenso durch das seiner Tochter geltende Fest der Bona Dea; in der Kaiserzeit war die nächtliche Feier zu wilden Orgien ausgeartet.

Dea Dia ist die Göttin des Erntesegens. Im Kult der Arvalbrüder steht sie an Stelle der Ceres.

Von dem Kulte der Dea Dia und der zwölf Arvalbrüder berichten die Arvalakten (acta fratrum Arvalium), in Stein gegrabene Festberichte der Brüderschaft. Diese Tafeln sind an der Stelle des in einem Lorbeer- und Eichenhain vor der Porta Portuensis gelegenen Heiligtums der Göttin wiedergefunden worden und umfassen die Zeit von 14 n. Chr. bis 241. An der Spitze der Brüderschaft, in der die vornehmsten Geschlechter Roms vertreten waren, stand ein Magister; auch wurde ein eigener Flamen gewählt. Das Fest fiel in den Mai und war ein dreitägiges. Am ersten Tage kamen die Brüder zu einem Festschmaus im Hause des Magister zusammen. Der zweite Tag brachte im Hause der Dea Dia die großen Opfer, das Ehrenopfer (eine weiße Kuh), das Sühnopfer (zwei Ferkel) und das Festopfer (ein Lamm); es folgten eigentümliche Gebräuche mit heiligen Töpfen, Ähren und Broten und der feierliche Tanz im Dreischritt (tripudium) unter Absingung des Arvalenliedes, in dem die Laren und Mars angerufen wurden. Der altertümliche, vielfach verderbte Text ist erhalten und lautet: „Enós lasés juváte — Nevel vérver Mármar sins incúrrere in pleóres — Satúr fú fere Márs, limén sali, sta bérber — Semúnis álternei ádvocápit cónctos — Enós Marmór juváto — Triumpe“. Am zweiten Tage nahm auch die Volksmenge an den Spielen im nahen Circus teil. Am dritten Tage versammelten sich die Brüder noch einmal zu einem Festschmaus. Seit Augustus waren die Kaiser und kaiserlichen Prinzen Mitglieder der Brüderschaft, und die Verehrung des Kaiserhauses und der abgeschiedenen, unter die Götter erhobenen Kaiser (divi)

beanspruchte neben dem Kult der Dea Dia zahlreiche neue Opfer und Festtage.

C. Saturnus und Ops; Ceres, Liber und Libera.

Saturnus und Ops sind in heiliger Ehe verbunden und gehören zu den ältesten Gottheiten Roms, Saturnus der Saatgott, Ops die in Fülle spendende Mutter Erde. Als die Römer unter griechischen Einflüssen eine Art von Kosmogonie und Theogonie schufen, traten Saturnus und Ops an die Stelle von Kronos und Rhea; Juppiter, Neptunus und Dis Pater heißen ihre Söhne.

Als Gott des Anfangs galt, wie erwähnt, Janus, vgl. S. 198. Nachdem Kronos durch Juppiter gestürzt war, soll er als Saturnus nach Italien zum Janus gekommen sein; darauf deutete man das Gepräge der alten römischen Münzen, welche auf der einen Seite den Januskopf, auf der andern das Schiff des Saturnus zeigen. Unter Janus und Saturnus war eine glückliche Zeit. Der Saatgott lehrte den Menschen den Ackerbau, und sie lebten in seligem Genuß, ohne Herrscher und ohne Sklaven, friedlich und alle einander gleich. An diese goldene Zeit erinnerte noch das Fest des Gottes, die Saturnalia, die im September sieben Tage lang gefeiert wurden. An diesen Tagen waren die Sklaven von aller Arbeit und Aufsicht frei und zechten und schmausten wie ihre Herren; Glücksspiele, bei denen man um Nüsse würfelte, und kleine Geschenke erhöhten die Lustbarkeit.

Die Verehrung der Ceres wurde durch die frühe Einführung des griechischen Demeterkultes beeinflußt. Die mit Demeter eng verbundenen Gottheiten Dionysos und Persephone kamen zugleich mit Ceres als Liber Pater und Libera nach Rom, vgl. S. 201.

Die Festtage der Ceres, die Cerealia, fielen in den April und wurden mit Zirkusspielen (ludi Cereales) gefeiert. — Der Weingott heißt Liber Pater, d. i. der „Befreier“, wie Dionysos Eleuthereus.

Neben Ceres verehrte man seit alters die Tellus Mater, d. i. die Mutter Erde. Auf Kaisermünzen sieht man neben Ceres eine Göttin Annona als Vertreterin des überseeischen Getreidehandels Eine Getreidegöttin war wohl auch die an mehreren Heiligtümern Mittelitaliens verehrte Feronia.



D. Venus und Flora, Vertumnus und Pomona.

Venus, die „Liebreizende“, ist aus einer Frühlingsgöttin frühzeitig zu einer Göttin der weiblichen Schönheit und der Liebe geworden. Für die Ausbildung ihres Kultes war die angeblich durch Aeneas eingeführte Verehrung der Göttin vom Eryx (Venus Erycina) von Bedeutung; gleich dieser ursprünglich phönizischen Gottheit ist Venus eine kriegerische und siegverleihende Göttin, Venus Victrix. Als mit Augustus die gens Julia, die ihre Herkunft von Aeneas und Aphrodite ableitete, zur Herrschaft kam, wurde Venus Genetrix als Ahnherrin des kaiserlichen Geschlechts zur Stammutter des römischen Volks erhoben. Im Kult wurde nicht Vulcanus, sondern Mars als ihr Gemahl verehrt; Mars und Venus sind die Stammgötter der gens Julia (vgl. Fig. 70). — Eine Göttin des Frühlings ist auch die Blumengöttin Flora; die nach ihr benannten Floralia wurden im Frühjahr mit Schmausereien und Trinkgelagen, Zirkusspielen und heiteren, ja unsittlichen Aufführungen im Theater gefeiert. — Die Fruchtreife vertritt Pomona, die Fruchtgöttin, mit welcher Vertumnus, der Gott des Jahreswechsels, verbunden ist, vgl. Ovid, Metam. XIV, 622 ff.



Fig. 70. Mars und Venus. Gruppe.

Venus war eine Schutzgöttin der Gärten und Weinpflanzungen und wurde daher mit Juppiter Liber an den Vinalia verehrt, vgl. S. 201. Mit dem Kulte der Aphrodite kamen auch die Gottheiten ihrer Umgebung nach Rom, Eros (Cupido, Amor), Peitho (Suada) und Priapus. Den Tempel der Venus Genetrix weihte Cäsar infolge eines Gelübdes nach der Schlacht von Pharsalus. In Pompeji war Venus als Fisica oder Pompejana Schutzgöttin der lebenslustigen Stadt.

§ 20. Wassergottheiten.

Das Meer war den Römern weniger vertraut, als den Griechen. Neptunus war ursprünglich ganz allgemein ein Gott der Feuchtigkeit, vielleicht ein Regengott; sein Fest (die Neptunalia) wurde Ende Juli gefeiert, also zur Zeit der größten Hitze, wo der erquickende Regen am meisten ersehnt wird. Zum Meeresgott ist Neptun erst durch das Eindringen des griechischen Poseidonkults geworden (lectisternium 399 v. Chr., vgl. auch S. 206). Auch sein Gefolge, Amphitrite, die Tritonen und Nereiden, Ino Leukothea (Mater Matuta) und Palaimon (Portunus), sind erst durch griechischen Einfluß in die römische Götterwelt als Meerwesen aufgenommen worden. Bei den Dichtern und in der Kunst entspricht das Bild des Neptunus und sein Wesen völlig dem des Poseidon. — Einheimisch war dagegen auch in Rom die Verehrung von Nymphen und Flußgöttern; von jenen sind namentlich Egeria und die Camenen (Camenae) zu nennen, von diesen der Flußgott des Tiber, Tiberinus.

Als Erzeuger der Flüsse und Quellen galt den Römern nicht Okeanos, sondern Janus. Auch kannte man einen Gott Fons (Fontus oder Fontanus), den Sohn des Janus und der Quelle Juturna, weihte ihm 231 ein besonderes Heiligtum und feierte ihm im Oktober das Fest der Fontinalia.

Die weiblichen Quellgottheiten wurden frühzeitig mit dem entsprechenden griechischen Wort Nymphae genannt. Sie galten auch den Römern als zauberkundige, kluge, mit süßer Stimme begabte, die Zukunft und viele Geheimnisse durchdringende Wesen; von den Frauen wurden sie als Geburtsgöttinnen verehrt. Die Quellnymphe Egeria, die Geliebte des Numa, auf deren Rat man die

religiösen Satzungen des Königs zurückführte, hatte einen eigenen Hain an der servianischen Mauer (also viel näher an der Stadt, als die Grotte und der Hain, die man jetzt unweit der Via Appia als Nymphaeum der Egetia zeigt). Numa soll auch den Hain und die Verehrung der Camenae begründet haben; sie wurden später den griechischen Musen gleichgesetzt. Von bescheidenen Opfern, die er der klaren und kühlen Bandusia darbringen will, singt Horaz, Oden III, 13.

Mit der Verehrung des Tiberinus hängt der Name der Pontifices zusammen, der „Brückenbauer". Gemeint ist die hölzerne und in alten Zeiten einzige Brücke, die über die Tiberinsel nach dem Janiculus führte (Pons Sublicius). Von dieser Brücke stürzte man an den Iden des Mai die sogen. Argei in den Strom, aus Binsen geflochtene Puppen in Menschengestalt, ein Gebrauch, der wohl als Ablösung ursprünglicher Menschenopfer zu deuten ist. Zwar behaupten die römischen Schriftsteller, Menschenopfer seien ihrem Gottesdienste fremd gewesen; doch weisen mancherlei Gebräuche darauf hin, daß auch die Italer vor alters gleich den Griechen und Germanen Menschen geopfert haben. Zahlreich waren die Menschenopfer bei den Etruskern.

§ 21. Die Unterwelt.

Als Herrscher der Unterwelt verehrten die Römer den Orcus, den eigentlichen Todesgott, und den Sohn des Saturnus und der Ops, Dis Pater, den Gott des Erdinnern. An den Kult der Unterweltsgottheiten knüpft die devotio an und die Einsetzung der ludi Tarentini oder saeculares. Die Bewohner der Unterwelt waren die Seelen der Abgeschiedenen, die Manen, vgl. S. 191. Von ihnen hatte die Mania ihren Namen, die im Volksglauben allmählich zu einer Gespenstergottheit wurde. Auch eine Göttin des Schweigens, Dea Muta oder Tacita (auch Lala oder Lara genannt, vgl. Ovid, Fast. II, 599 ff.), wurde in die Unterwelt versetzt. Aus dem griechischen Glauben kam frühzeitig der grimmige Fährmann des Acheron über Etrurien her, wo er Charun hieß, nach Rom und wurde als zerschmetternder Todesgott mit dem Hammer in der Hand und in scheußlicher Gestalt dargestellt. Die Schilderungen der Unterwelt bei Dichtern (Vergil) sind Weiterbildungen griechischer Vorstellungen, vgl. S. 104.

Nach dem Todesgotte heißt die Unterwelt selbst Orcus. Er vertritt die finstere Gewalt des Unterweltsgottes, während Dis Pater mehr dem Pluton entspricht. Er ist zwar ebenfalls der unerbittliche und grausame Totenherrscher, zugleich aber auch der Reichtum und Segen spendende Gott des Erdinnern. Eine Kapelle des Dis stand bei dem Saturnustempel am Capitol; ein zweites Heiligtum hatte er am Circus Maximus. Seine Gattin ist Proserpina (Libera).

Die Devotion beruht auf dem Glauben, daß man dem feindlichen Heere den göttlichen Schutz entziehen und es der Niederlage und dem Tod weihen könne, wenn der Feldherr oder ein anderer Krieger des eignen Heeres sich selbst den Unterirdischen weihe (den Dii Manes und der Mater Terra, d. i. der Tellus, vergl. Livius VIII, 6). Bekannt ist aus der Geschichte die Devotion der beiden Decier in den Schlachten am Vesuv und bei Sentinum (340 und 295 v. Chr.; vergl. Livius VIII, 9, wo die Devotionsformel überliefert ist, und X, 28). Auch M. Curtius weihte sich unter Anrufung der unteren und oberen Götter dem Tode, und nach seinem Opfer schloß sich der Schlund auf dem Forum.

Die Ludi Tarentini heißen richtiger Terentini, denn sie haben ihren Namen von dem Terentum, einem Orte auf dem Marsfelde, wo vor alters einmal Feuer aus der Erde brach und seitdem ein Altar der Unterirdischen stand. An diesem Altar feierte zunächst wohl nur das vornehme Geschlecht der Valerier ein Fest des Dis und der Proserpina. Infolge einer Weisung der Sibyllinischen Bücher wurden diese privaten Opfer im Jahre 249 v. Chr. zu staatlichen erhoben, an drei Nächten gefeiert und in bestimmten längeren Zwischenräumen wiederholt. So entstanden die ludi saeculares mit Opfern von schwarzen Lämmern, nächtlichen Bühnenspielen und Bittgängen; zu den unteren Gottheiten Dis, Ceres und Proserpina traten die oberen Götter Juppiter, Juno, Apollo, Latona und Diana hinzu. Das saeculum, das ursprünglich ganz allgemein einen Zeitraum, zunächst wohl ein Menschenalter bedeutet, umfaßte später hundert Jahre. Daher wurden die Säcularspiele zum zweiten Male 149 v. Chr. gefeiert. Die dritte Feier, die in den Bürgerkrieg gefallen wäre, wurde ausgesetzt, bis Augustus 17 v. Chr. das Versäumte nachholte. Da man über die rechte Zeit der Spiele stritt, feierte schon Claudius die Säcularspiele wieder, und zwar im Jahre 800 der Stadt, so daß die Feier gewissermaßen zu einer Geburtstagsfeier der Stadt Rom wurde. Seitdem wiederholte man die Spiele in kürzeren Zwischenräumen. Die berühmtesten waren die vom Kaiser Philippus mit großer Pracht gefeierten im Jahre 248 n. Chr., im Jahre 1001 der Stadt. Zum letzten Male wurden sie fünfzig Jahre später unter Diocletian gefeiert.

§ 22. Personifikationen.

Sehr zahlreich sind im römischen Glauben Gottheiten, welche bestimmte Zustände und Thätigkeiten des menschlichen Lebens vertreten. Manche von ihnen haben wohl nur im staatlichen Kultus gelebt, ohne in das Bewußtsein weiterer Volkskreise einzudringen; andere, wie die schon erwähnte



Fig. 71. Tyche von Antiocheia.

Fides (vgl. S. 204), gehören zu den ältesten, mit der Verehrung der hohen Götter eng verbundenen Gottheiten Roms. Es sind meist weibliche Gottheiten, Beschützerinnen der Gesundheit und des Glücks, Göttinnen des Kriegs und des Sieges, Personifikationen verschiedener Tugenden im öffentlichen und privaten Leben.

Personifikationen von Ländern und Städten kommen häufig in der Kunst der letzten Zeiten der Republik und unter den Kaisern

vor. Es sind Entlehnungen aus Griechenland und den hellenistischen Reichen. Bereits in der Blütezeit der griechischen Kunst begegnen wir Schöpfungen, wie der Hellas oder Salamis. Die größeren hellenistischen Städte verehrten als Schutzgöttin ihre Tyche, in Gestalt einer hohen, voll gewandeten, mit der Mauerkrone geschmückten Frau (vgl. Fig. 71); durch Attribute suchte man die betreffende Stadt zu kennzeichnen. In Rom steht an erster Stelle Dea Roma; sie wurde angeblich schon im 2. Jahrh. v. Chr. verehrt; seit Hadrian, der ihr und der Venus einen gewaltigen Doppeltempel zwischen Forum und Colosseum erbaute, heißt sie die Ewige, Roma aeterna. Die Künstler bildeten sie sitzend oder stehend, entweder nach Art der



Fig. 72. Von der Puteolanischen Basis.

Minerva voll gewandet, mit Helm, Schild und Lanze, oder amazonenhaft. Zwölf etrurische Städte sind auf einer Basis im Lateran, vierzehn kleinasiatische Städte, die nach einem Erdbeben dem Kaiser Tiberius eine Statue in Puteoli errichteten, auf der sogenannten Puteolanischen Basis in Neapel dargestellt (vgl. Fig. 72). Münzen und spätere Triumphaldenkmäler bieten weitere Beispiele und zeigen, wie man durch die Tracht, in Beizeichen und im Gesichtsausdruck immer mehr individualisierte. Die sogenannte Thusnelda in der Loggia de' Lanzi in Florenz ist wahrscheinlich eine Germania.

Lediglich als Personifikation des Handels kam Hermes, der bei den Griechen so vielseitige Gott, nach Rom und wurde als Mercurius (merx, die „Ware“, also Mercurius der Handelsgott) von

den Kaufleuten verehrt, vgl. S. 70. Neben dem Heilgott Aesculapius (vgl. S. 57 und 197) standen Göttinnen wie Febris, das Fieber, Strenua (Strenia) und Salus als Göttinnen der Gesundheit; man verglich Salus der griechischen Hygieia, verehrte sie als Salus publica und in der Kaiserzeit als Salus Augusta. Auch Fortuna ist eine dieser in Italien einheimischen Personifikationen; sie ist die Glücksgöttin, die unbeständige, die dem Menschen bald Gutes, bald Böses beschert; zahlreiche Beinamen zeugen von ihrer vielfachen Verehrung; einen berühmten Kult mit einem Orakel und einem prachtvollen Tempel hatte sie als Fortuna Primigenia in Präneste. In Erwartung der Fortuna verehrte man auch noch die Spes, die Hoffnung. Und hatte man das Glück, so konnte man der Felicitas opfern, der Glückseligkeit. Dem griechischen Agathodaimon wurde der Bonus Eventus nachgebildet.

Die römische Gemeinde im Krieg wurde von der Bellona, der Kriegsgöttin, vertreten. Neben ihr standen Pavor und Pallor, wie Daimos und Phobos neben Enyo. Tüchtigkeit im Kampfe verleiht Virtus, und Honos bezeichnet die dem Siege folgende Ehre. Den in Rom seltenen Frieden sollte die Pax behüten. Der ebenso seltenen Eintracht im bürgerlichen Leben war der Kult der Concordia geweiht, den Camillus 366 v. Chr. stiftete; der Concordientempel stand zwischen Forum und Capitol. Über das rechte Verhältnis zwischen Höheren und Niederen sollte Pietas wachen, eine Personifikation des Pflichtgefühls, und Aequitas, die Billigkeit. Statuen wurden auch der weiblichen Keuschheit errichtet, der Pudicitia. Die Milde des Herrschers war in der Clementia verkörpert, und vollends in der Kaiserzeit häuften sich die Personifikationen aller erdenkbaren Herrschertugenden.

Dritter Abschnitt.

Die germanische Mythologie.

Die germanische oder nordisch-deutsche Mythologie war ein Gemeingut aller Stämme der Germanen, welche das heutige Deutschland und den höheren Norden Europas, insbesondere Skandinavien, bewohnten.

Eine Darstellung der deutschen Mythologie ohne Berücksichtigung der nordischen würde auf unsicheren Grundlagen stehen. Überhaupt läßt sich vielfach schwer eine Grenzlinie zwischen den Sagen des eigentlichen Nordens und denen des heutigen deutschen Gebietes ziehen.

Die germanischen Mythen sind die Schöpfungen und Ausgestaltungen einer unbewußt schaffenden Volksphantasie, welche die Naturerscheinungen und Naturgewalten dichterisch personifizierte. Diese Volksmythen wurden später mannigfach modifiziert durch die bewußt schaffende dichterische Phantasie der Skalden. Es ist nicht immer leicht, die Volksmythologie von der Kunstdichtung zu trennen.

Schon Jahrhunderte vor unserer Zeitrechnung hat sich die germanische Mythologie ausgestaltet.

Von der urindogermanischen Heimat, also wahrscheinlich aus dem Osten, brachten die Germanen in ihre neuen Wohnsitze Erinnerungen mit, die unter dem neuen Himmel anders ausgeprägt und gleichsam der veränderten Zone, bei gleichzeitiger Veränderung des Volkscharakters, angepaßt wurden.

Verschiedene Göttergestalten und mancherlei Einzelzüge zeigen die Urverwandtschaft mit den Mythologien anderer indogermanischer Völker (z. B. der Inder, Griechen 2c.). Weltschöpfung, Bestand der Welt, ihre Verzehrung durch Feuer und ihre Wiedererneuerung ähneln im allgemeinen Gange einigermaßen der persischen Mythologie.

Wie bei anderen Völkern (namentlich den Griechen) ist das Gesamtgebäude der Mythologie mit seinen mannigfachen Göttergestalten auch bei den Germanen aus der allmählichen Verschmelzung und Umgestaltung älterer und jüngerer Sagen verschiedener Volksstämme entstanden.

Für die nordische Mythologie sind die Hauptquellen die ältere und die jüngere Edda, Sagas und der dänische Geschichtschreiber Saxo Grammaticus.

Trüber fließen die Quellen für die spezifisch deutsche Götterlehre: Wir besitzen nur spärliche schriftstellerische und dichterische Zeugnisse aus dem Heidentum, zumeist sind wir auf Spuren und Nachklänge des Heidentums angewiesen, die sich in Namen und Sprachgebrauch, in Festen und Gebräuchen, in Aberglauben und Legende, in Volkssage und Volksdichtung erhalten haben.

Edda heißt „Urgroßmutter“, Urahne, ist also soviel wie Märchenerzählerin. Die ältere oder Lieder-Edda (früher irrtümlich die Edda des Sämund genannt) enthält in allitterierendem Versmaße Götter- und Heldenlieder, die ungefähr von 850—1100 auf Island entstanden sind. Gegen 1050 gewann das Christentum auf Island festen Boden. Im 12. Jahrhundert sind die Lieder daselbst gesammelt und niedergeschrieben worden. Die jüngere oder prosaische Edda heißt auch die Snorra-Edda nach dem isländischen Geschichtschreiber Snorri Sturluson, der sie um 1230 zusammengestellt haben soll. Sie ist eine Anleitung für die nordischen Kunstdichter (Skalden), eine Unterweisung in skaldischer Mythologie, Stilistik und Metrik. Sie erzählt die Götter- und Heldensagen der älteren Edda in Prosa, bietet jedoch vielfach Neues.

Ausgaben: Karl Hildebrand, „Die Lieder der ältern Edda“ Paderborn 1876. — Ernst Wilken, „Die prosaische Edda“ (im Auszuge). Paderborn 1877. — Die beste Übersetzung beider Edden ist die von Karl Simrock. 8. Aufl. Stuttgart 1882. — Von den Sagas (Geschichten) sind besonders solche für die nordische Mythologie wichtig, welche die alte Heldensage berücksichtigen.

Saxo Grammaticus schrieb am Ende des 12. Jahrhunderts seine „Historia Daniae“, d. i. Geschichte Dänemarks. Für uns kommen die ersten neun Bücher in Betracht, die, durchaus sagenhaften Charakters, dänische Götter- und Heldensagen enthalten, und zwar in euhemeristischer Auffassung. Seine Hauptquelle hierfür waren patrii sermonis carmina, in denen maiorum acta besungen wurden, also altdänische volkstümliche Heldenlieder.

Für die deutsche Mythologie haben wir schriftstellerische Zeugnisse aus ältester Zeit von Julius Cäsar, „bellum Gallicum“ VI, 21, und von Tacitus in seiner „Germania“ (etwa 98 n. Chr. verfaßt); von christlicher Seite haben wir Abschwörungsformeln des heidnischen Glaubens, Notizen der christlichen Bekehrer ꝛc. Als dichterische Reste aus dem deutschen Heidentum sind zu erwähnen der Anfang des Wessobrunner Gebetes, die Merseburger Zaubersprüche und andere Zauber- und Segenssprüche (sogen. Segen), ferner das Gedicht Muspilli (Weltbrand), das in christlichem Gewande noch Spuren altheidnischer Anschauungen birgt.

Erster Teil.

Ursprung der Welt und der Götter, Weltuntergang und Welterneuerung.

§ 1. Entstehung der Welt.

Im Anfang war eine gähnende Kluft, Ginnungagap (= Gaffen der Gähnungen), also ein leerer Raum, vgl. das Chaos der Griechen, S. 11.

Lange Zeit vor der Entstehung der Erde bildete sich im Norden Ginnungagaps Niflheim, das Nebelreich, finster und kalt, im Süden Muspelheim, die Flammenwelt, heiß und licht.

In Niflheim sprang der Urquell alles Seins, ein Brunnen, namens Hwergelmir (= der tosende Kessel); von hier aus durchflossen die gähnende Leere zwölf Ströme, Eliwagar (= Eissturmwogen) geheißen, denn ihre Fluten verwandelten sich fernab von der Quelle in Eis, umbraust vom eisigen Sturmwind; Scholle türmte sich auf Scholle. Am Südende von Niflheim, wohin die Glut von Muspelheim herüberdrang, schmolz das Eis, die Tropfen erhielten Leben, und es ent-

standen aus der Vereinigung von Feuer und Wasser die beiden ersten lebenden Wesen, der Urriese **Ymir** (= der Tosende, Gärende) und die Kuh **Audhumbla** (= die schatzfeuchte, saftreiche); vier Milchströme entflossen ihrem Euter und gaben dem Riesen Ymir Nahrung.

Das Geschlecht der Riesen. Ymir, ein bösartiges Ungeheuer, ist der Stammvater der **Reif-** oder **Frostriesen** (**Hrimthursen**), der ältesten Götterdynastie; er war von zwiefachem Geschlechte. Er schlief ein und geriet in Schweiß; infolge der Wärme erwuchsen ihm unter dem linken Arme Sohn und Tochter, einer seiner Füße zeugte mit dem andern den sechsköpfigen Sohn Thrudhgelmir.

Tacitus berichtet in seiner „Germania“ (c. 2), daß die alten Deutschen in Liedern als Stammväter ihres Volkes den von der Erde geborenen Gott **Tuisto** (nicht Tuisco) und seinen Sohn **Mannus** gefeiert haben. Dieser Tuisto gleicht dem nordischen Ymir in der Art seiner Geburt und seinem doppelten Geschlechte, das sich im Namen kundgiebt; denn im Worte Tuisto steckt unser „zwei“, unser „Zwitter“, vergleiche indessen weiter unten.

Die Erschaffung der Götter. Die Kuh Audhumbla beleckte die salzigen Eisblöcke Niflheims; da trat am Abend Menschenhaar hervor, am andern Tage das Haupt und am dritten Tage die schöne und stattliche Mannesgestalt des Gottes **Buri** (= des Gebärenden). Dieser zeugte (aus sich selbst?) den Gott **Bör** (= den Geborenen). Bör vermählte sich mit der Riesentochter **Belsta** (oder Bestla), ihre drei Söhne sind **Odin**, **Wili** und **We**.

Die Eisblöcke Niflheims sind salzig, denn die Germanen glaubten nach Tacitus, „Annalen“ XIII, 57, daß das Salz durch die Vereinigung der entgegengesetzten Elemente Feuer und Wasser entstehe.

Besser als mit Ymir läßt sich Tuisto mit Buri vergleichen. Buri mit Bör und seinen drei Enkeln Odin, Wili und We würden genau entsprechen dem Tuisto, seinem Sohne Mannus und dessen drei Söhnen Inguio, Hermino und Istio, den drei Stammheroen der Ingävonen, Herminonen und Istävonen des Tacitus.

Odin, Wili und We nahmen den Kampf mit dem Riesen Ymir auf und töteten ihn. Aus seinen Wunden rann eine solche Menge Blutes, daß darin das ganze Geschlecht der

Reifriesen ertrank bis auf Einen. Das war der Riese **Bergelmir**, der Sohn des sechshäuptigen **Thrudhgelmir**, also ein Enkel Ymirs. Er rettete sich mit seinem Weibe in einem Boote aus der allgemeinen Flut (= **Sinflut**), er ist der zweite Stammvater des Reifriesengeschlechtes.

Erschaffung der Welt durch die Götter. „Die Götter“, erzählt Simrock der Edda nach, „nahmen den getöteten Ymir, warfen ihn mitten in Ginnungagap und schufen aus ihm die Welt: aus seinem Blute Meer und Wasser, aus seinem Fleische die Erde, aus seinen Knochen die Berge, aus seinen Zähnen, Kinnbacken und zerbrochenem Gebein die Felsen und Klippen. Aus seinem Schädel bildeten sie den Himmel und erhoben ihn über die Erde mit vier Ecken oder Hörnern; unter jedes Horn setzten sie einen Zwerg, die heißen **Austri**, **Westri**, **Nordri**, **Sudri**.

Erschaffung der Zwerge. Die Zwerge wurden von den Göttern aus Ymirs Blut und Gebein erschaffen. Nach der jüngern Edda sind sie als Maden aus des Riesen Fleisch hervorgekommen, die Götter aber haben ihnen dann Menschenwitz und menschliche Gestalt verliehen.

Des Riesen Hirn warfen sie in die Luft und bildeten die Wolken daraus; dann nahmen sie die Feuerfunken, die von Muspelheim ausgeworfen umherflogen, und setzten sie an den Himmel, oben sowohl als unten, um Himmel und Erde zu erhellen. Sie gaben auch allen Lichtern ihre Stelle, einigen am Himmel, anderen lose unter dem Himmel, und setzten einem jeden seinen bestimmten Gang fest, wonach Tage und Jahre berechnet werden. Das Meer war kreisrund um die Erde gelegt, längs den Seeküsten den Riesengeschlechtern Wohnplätze angewiesen, nach innen rund um die Erde eine Burg wider die Anfälle der Riesen gebaut, und zu dieser den Menschen zum Wohnsitz angewiesenen Burg, welche **Midgard**, oder hochdeutsch Mittilagart hieß, die Augenbrauen des Riesen verwendet.“

Eine mächtige Esche, sie heißt **Yggdrasil**, verbindet Himmel, Erde und das Totenreich. Diese Weltesche ist der

religiösen Satzungen des Königs zurückführte, hatte einen eigenen Hain an der servianischen Mauer (also viel näher an der Stadt, als die Grotte und der Hain, die man jetzt unweit der Via Appia als Nymphaeum der Egeria zeigt). Numa soll auch den Hain und die Verehrung der Camenae begründet haben; sie wurden später den griechischen Musen gleichgesetzt. Von bescheidenen Opfern, die er der klaren und kühlen Bandusia darbringen will, singt Horaz, Oden III, 13.

Mit der Verehrung des Tiberinus hängt der Name der Pontifices zusammen, der „Brückenbauer". Gemeint ist die hölzerne und in alten Zeiten einzige Brücke, die über die Tiberinsel nach dem Janiculus führte (Pons Sublicius). Von dieser Brücke stürzte man an den Iden des Mai die sogen. Argei in den Strom, aus Binsen geflochtene Puppen in Menschengestalt, ein Gebrauch, der wohl als Ablösung ursprünglicher Menschenopfer zu deuten ist. Zwar behaupten die römischen Schriftsteller, Menschenopfer seien ihrem Gottesdienste fremd gewesen; doch weisen mancherlei Gebräuche darauf hin, daß auch die Italer vor alters gleich den Griechen und Germanen Menschen geopfert haben. Zahlreich waren die Menschenopfer bei den Etruskern.

§ 21. Die Unterwelt.

Als Herrscher der Unterwelt verehrten die Römer den Orcus, den eigentlichen Todesgott, und den Sohn des Saturnus und der Ops, Dis Pater, den Gott des Erdinnern. An den Kult der Unterweltsgottheiten knüpft die devotio an und die Einsetzung der ludi Tarentini oder saeculares. Die Bewohner der Unterwelt waren die Seelen der Abgeschiedenen, die Manen, vgl. S. 191. Von ihnen hatte die Mania ihren Namen, die im Volksglauben allmählich zu einer Gespenstergottheit wurde. Auch eine Göttin des Schweigens, Dea Muta oder Tacita (auch Lala oder Lara genannt, vgl. Ovid, Fast. II, 599 ff.), wurde in die Unterwelt versetzt. Aus dem griechischen Glauben kam frühzeitig der grimmige Fährmann des Acheron über Etrurien her, wo er Charun hieß, nach Rom und wurde als zerschmetternder Todesgott mit dem Hammer in der Hand und in scheußlicher Gestalt dargestellt. Die Schilderungen der Unterwelt bei Dichtern (Vergil) sind Weiterbildungen griechischer Vorstellungen, vgl. S. 104.



Nach dem Todesgotte heißt die Unterwelt selbst Orcus. Er vertritt die finstere Gewalt des Unterweltsgottes, während Dis Pater mehr dem Pluton entspricht. Er ist zwar ebenfalls der unerbittliche und grausame Totenherrscher, zugleich aber auch der Reichtum und Segen spendende Gott des Erdinnern. Eine Kapelle des Dis stand bei dem Saturnustempel am Capitol; ein zweites Heiligtum hatte er am Circus Maximus. Seine Gattin ist Proserpina (Libera).

Die Devotion beruht auf dem Glauben, daß man dem feindlichen Heere den göttlichen Schutz entziehen und es der Niederlage und dem Tod weihen könne, wenn der Feldherr oder ein anderer Krieger des eignen Heeres sich selbst den Unterirdischen weihe (den Dii Manes und der Mater Terra, d. i. der Tellus, vergl. Livius VIII, 6). Bekannt ist aus der Geschichte die Devotion der beiden Decier in den Schlachten am Vesuv und bei Sentinum (340 und 295 v. Chr.; vergl. Livius VIII, 9, wo die Devotionsformel überliefert ist, und X, 28). Auch M. Curtius weihte sich unter Anrufung der unteren und oberen Götter dem Tode, und nach seinem Opfer schloß sich der Schlund auf dem Forum.

Die Ludi Tarentini heißen richtiger Terentini, denn sie haben ihren Namen von dem Terentum, einem Orte auf dem Marsfelde, wo vor alters einmal Feuer aus der Erde brach und seitdem ein Altar der Unterirdischen stand. An diesem Altar feierte zunächst wohl nur das vornehme Geschlecht der Valerier ein Fest des Dis und der Proserpina. Infolge einer Weisung der Sibyllinischen Bücher wurden diese privaten Opfer im Jahre 249 v. Chr. zu staatlichen erhoben, an drei Nächten gefeiert und in bestimmten längeren Zwischenräumen wiederholt. So entstanden die ludi saeculares mit Opfern von schwarzen Lämmern, nächtlichen Bühnenspielen und Bittgängen; zu den unteren Gottheiten Dis, Ceres und Proserpina traten die oberen Götter Juppiter, Juno, Apollo, Latona und Diana hinzu. Das saeculum, das ursprünglich ganz allgemein einen Zeitraum, zunächst wohl ein Menschenalter bedeutet, umfaßte später hundert Jahre. Daher wurden die Säcularspiele zum zweiten Male 149 v. Chr. gefeiert. Die dritte Feier, die in den Bürgerkrieg gefallen wäre, wurde ausgesetzt, bis Augustus 17 v. Chr. das Versäumte nachholte. Da man über die rechte Zeit der Spiele stritt, feierte schon Claudius die Säcularspiele wieder, und zwar im Jahre 800 der Stadt, so daß die Feier gewissermaßen zu einer Geburtstagsfeier der Stadt Rom wurde. Seitdem wiederholte man die Spiele in kürzeren Zwischenräumen. Die berühmtesten waren die vom Kaiser Philippus mit großer Pracht gefeierten im Jahre 248 n. Chr., im Jahre 1001 der Stadt. Zum letzten Male wurden sie fünfzig Jahre später unter Diocletian gefeiert.

§ 22. Personifikationen.

Sehr zahlreich sind im römischen Glauben Gottheiten, welche bestimmte Zustände und Thätigkeiten des menschlichen Lebens vertreten. Manche von ihnen haben wohl nur im staatlichen Kultus gelebt, ohne in das Bewußtsein weiterer Volkskreise einzudringen; andere, wie die schon erwähnte



Fig. 71. Tyche von Antiocheia.

Fides (vgl. S. 204), gehören zu den ältesten, mit der Verehrung der hohen Götter eng verbundenen Gottheiten Roms. Es sind meist weibliche Gottheiten, Beschützerinnen der Gesundheit und des Glücks, Göttinnen des Kriegs und des Sieges, Personifikationen verschiedener Tugenden im öffentlichen und privaten Leben.

Personifikationen von Ländern und Städten kommen häufig in der Kunst der letzten Zeiten der Republik und unter den Kaisern

vor. Es sind Entlehnungen aus Griechenland und den hellenistischen Reichen. Bereits in der Blütezeit der griechischen Kunst begegnen wir Schöpfungen, wie der Hellas oder Salamis. Die größeren hellenistischen Städte verehrten als Schutzgöttin ihre Tyche, in Gestalt einer hohen, voll gewandeten, mit der Mauerkrone geschmückten Frau (vgl. Fig. 71); durch Attribute suchte man die betreffende Stadt zu kennzeichnen. In Rom steht an erster Stelle Dea Roma; sie wurde angeblich schon im 2. Jahrh. v. Chr. verehrt; seit Hadrian, der ihr und der Venus einen gewaltigen Doppeltempel zwischen Forum und Colosseum erbaute, heißt sie die Ewige, Roma aeterna. Die Künstler bildeten sie sitzend oder stehend, entweder nach Art der



Fig. 72. Von der Puteolauischen Basis.

Minerva voll gewandet, mit Helm, Schild und Lanze, oder amazonenhaft. Zwölf etrurische Städte sind auf einer Basis im Lateran, vierzehn kleinasiatische Städte, die nach einem Erdbeben dem Kaiser Tiberius eine Statue in Puteoli errichteten, auf der sogenannten Puteolanischen Basis in Neapel dargestellt (vgl. Fig. 72). Münzen und spätere Triumphaldenkmäler bieten weitere Beispiele und zeigen, wie man durch die Tracht, in Beizeichen und im Gesichtsausdruck immer mehr individualisierte. Die sogenannte Thusnelda in der Loggia de' Lanzi in Florenz ist wahrscheinlich eine Germania.

Lediglich als Personifikation des Handels kam Hermes, der bei den Griechen so vielseitige Gott, nach Rom und wurde als Mercurius (merx, die „Ware", also Mercurius der Handelsgott) von

den Kaufleuten verehrt, vgl. S. 70. Neben dem Heilgott Aesculapius (vgl. S. 57 und 197) standen Göttinnen wie Febris, das Fieber, Strenua (Strenia) und Salus als Göttinnen der Gesundheit; man verglich Salus der griechischen Hygieia, verehrte sie als Salus publica und in der Kaiserzeit als Salus Augusta. Auch Fortuna ist eine dieser in Italien einheimischen Personifikationen; sie ist die Glücksgöttin, die unbeständige, die dem Menschen bald Gutes, bald Böses beschert; zahlreiche Beinamen zeugen von ihrer vielfachen Verehrung; einen berühmten Kult mit einem Orakel und einem prachtvollen Tempel hatte sie als Fortuna Primigenia in Präneste. In Erwartung der Fortuna verehrte man auch noch die Spes, die Hoffnung. Und hatte man das Glück, so konnte man der Felicitas opfern, der Glückseligkeit. Dem griechischen Agathodaimon wurde der Bonus Eventus nachgebildet.

Die römische Gemeinde im Krieg wurde von der Bellona, der Kriegsgöttin, vertreten. Neben ihr standen Pavor und Pallor, wie Daimos und Phobos neben Enyo. Tüchtigkeit im Kampfe verleiht Virtus, und Honos bezeichnet die dem Siege folgende Ehre. Den in Rom seltenen Frieden sollte die Pax behüten. Der ebenso seltenen Eintracht im bürgerlichen Leben war der Kult der Concordia geweiht, den Camillus 366 v. Chr. stiftete; der Concordientempel stand zwischen Forum und Capitol. Über das rechte Verhältnis zwischen Höheren und Niederen sollte Pietas wachen, eine Personifikation des Pflichtgefühls, und Aequitas, die Billigkeit. Statuen wurden auch der weiblichen Keuschheit errichtet, der Pudicitia. Die Milde des Herrschers war in der Clementia verkörpert, und vollends in der Kaiserzeit häuften sich die Personifikationen aller erdenkbaren Herrschertugenden.

Dritter Abschnitt.

Die germanische Mythologie.

Die germanische oder nordisch-deutsche Mythologie war ein Gemeingut aller Stämme der Germanen, welche das heutige Deutschland und den höheren Norden Europas, insbesondere Skandinavien, bewohnten.

Eine Darstellung der deutschen Mythologie ohne Berücksichtigung der nordischen würde auf unsicheren Grundlagen stehen. Überhaupt läßt sich vielfach schwer eine Grenzlinie zwischen den Sagen des eigentlichen Nordens und denen des heutigen deutschen Gebietes ziehen.

Die germanischen Mythen sind die Schöpfungen und Ausgestaltungen einer unbewußt schaffenden Volksphantasie, welche die Naturerscheinungen und Naturgewalten dichterisch personifizierte. Diese Volksmythen wurden später mannigfach modifiziert durch die bewußt schaffende dichterische Phantasie der Skalden. Es ist nicht immer leicht, die Volksmythologie von der Kunstdichtung zu trennen.

Schon Jahrhunderte vor unserer Zeitrechnung hat sich die germanische Mythologie ausgestaltet.

Von der urindogermanischen Heimat, also wahrscheinlich aus dem Osten, brachten die Germanen in ihre neuen Wohnsitze Erinnerungen mit, die unter dem neuen Himmel anders ausgeprägt und gleichsam der veränderten Zone, bei gleichzeitiger Veränderung des Volkscharakters, angepaßt wurden.

Verschiedene Göttergestalten und mancherlei Einzelzüge zeigen die Urverwandtschaft mit den Mythologien anderer indogermanischer Völker (z. B. der Inder, Griechen 2c.). Weltschöpfung, Bestand der Welt, ihre Verzehrung durch Feuer und ihre Wiedererneuerung ähneln im allgemeinen Gange einigermaßen der persischen Mythologie.

Wie bei anderen Völkern (namentlich den Griechen) ist das Gesamtgebäude der Mythologie mit seinen mannigfachen Göttergestalten auch bei den Germanen aus der allmählichen Verschmelzung und Umgestaltung älterer und jüngerer Sagen verschiedener Volksstämme entstanden.

Für die nordische Mythologie sind die Hauptquellen die ältere und die jüngere Edda, Sagas und der dänische Geschichtschreiber Saxo Grammaticus.

Trüber fließen die Quellen für die spezifisch deutsche Götterlehre: Wir besitzen nur spärliche schriftstellerische und dichterische Zeugnisse aus dem Heidentum, zumeist sind wir auf Spuren und Nachklänge des Heidentums angewiesen, die sich in Namen und Sprachgebrauch, in Festen und Gebräuchen, in Aberglauben und Legende, in Volkssage und Volksdichtung erhalten haben.

Edda heißt „Urgroßmutter“, Urahne, ist also soviel wie Märchenerzählerin. Die ältere oder Lieder-Edda (früher irrtümlich die Edda des Sämund genannt) enthält in alliterierendem Versmaße Götter- und Heldenlieder, die ungefähr von 850—1100 auf Island entstanden sind. Gegen 1050 gewann das Christentum auf Island festen Boden. Im 12. Jahrhundert sind die Lieder daselbst gesammelt und niedergeschrieben worden. Die jüngere oder prosaische Edda heißt auch die Snorra-Edda nach dem isländischen Geschichtschreiber Snorri Sturluson, der sie um 1230 zusammengestellt haben soll. Sie ist eine Anleitung für die nordischen Kunstdichter (Skalden), eine Unterweisung in skaldischer Mythologie, Stilistik und Metrik. Sie erzählt die Götter- und Heldensagen der älteren Edda in Prosa, bietet jedoch vielfach Neues.

Ausgaben: Karl Hildebrand, „Die Lieder der ältern Edda“ Paderborn 1876. — Ernst Wilken, „Die prosaische Edda“ (im Auszuge). Paderborn 1877. — Die beste Übersetzung beider Edden ist die von Karl Simrock. 8. Aufl. Stuttgart 1882. — Von den Sagas (Geschichten) sind besonders solche für die nordische Mythologie wichtig, welche die alte Heldensage berücksichtigen.

Saxo Grammaticus schrieb am Ende des 12. Jahrhunderts seine „Historia Daniae“, d. i. Geschichte Dänemarks. Für uns kommen die ersten neun Bücher in Betracht, die, durchaus sagenhaften Charakters, dänische Götter- und Heldensagen enthalten, und zwar in euhemeristischer Auffassung. Seine Hauptquelle hierfür waren patrii sermonis carmina, in denen maiorum acta besungen wurden, also altdänische volkstümliche Heldenlieder.

Für die deutsche Mythologie haben wir schriftstellerische Zeugnisse aus ältester Zeit von Julius Cäsar, „bellum Gallicum“ VI, 21, und von Tacitus in seiner „Germania“ (etwa 98 n. Chr. verfaßt); von christlicher Seite haben wir Abschwörungsformeln des heidnischen Glaubens, Notizen der christlichen Bekehrer 2c. Als dichterische Reste aus dem deutschen Heidentum sind zu erwähnen der Anfang des Wessobrunner Gebetes, die Merseburger Zaubersprüche und andere Zauber- und Segenssprüche (sogen. Segen), ferner das Gedicht Muspilli (Weltbrand), das in christlichem Gewande noch Spuren altheidnischer Anschauungen birgt.

Erster Teil.

Ursprung der Welt und der Götter, Weltuntergang und Welterneuerung.

§ 1. Entstehung der Welt.

Im Anfang war eine gähnende Kluft, Ginnungagap (= Gaffen der Gähnungen), also ein leerer Raum, vgl. das Chaos der Griechen, S. 11.

Lange Zeit vor der Entstehung der Erde bildete sich im Norden Ginnungagaps Niflheim, das Nebelreich, finster und kalt, im Süden Muspelheim, die Flammenwelt, heiß und licht.

In Niflheim sprang der Urquell alles Seins, ein Brunnen, namens Hwergelmir (= der tosende Kessel); von hier aus durchflossen die gähnende Leere zwölf Ströme, Eliwagar (= Eissturmwogen) geheißen, denn ihre Fluten verwandelten sich fernab von der Quelle in Eis, umbraust vom eisigen Sturmwind; Scholle türmte sich auf Scholle. Am Südende von Niflheim, wohin die Glut von Muspelheim herüberdrang, schmolz das Eis, die Tropfen erhielten Leben, und es ent-

standen aus der Vereinigung von Feuer und Wasser die beiden ersten lebenden Wesen, der Urriese **Ymir** (= der Tosende, Gärende) und die Kuh **Audhumbla** (= die schatzfeuchte, saftreiche); vier Milchströme entflossen ihrem Euter und gaben dem Riesen Ymir Nahrung.

Das Geschlecht der Riesen. Ymir, ein bösartiges Ungeheuer, ist der Stammvater der **Reif-** oder **Frostriesen** (**Hrimthursen**), der ältesten Götterdynastie; er war von zwiefachem Geschlechte. Er schlief ein und geriet in Schweiß; infolge der Wärme erwuchsen ihm unter dem linken Arme Sohn und Tochter, einer seiner Füße zeugte mit dem andern den sechsköpfigen Sohn Thrudhgelmir.

Tacitus berichtet in seiner „Germania“ (c. 2), daß die alten Deutschen in Liedern als Stammväter ihres Volkes den von der Erde geborenen Gott **Tuisto** (nicht Tuisco) und seinen Sohn **Mannus** gefeiert haben. Dieser Tuisto gleicht dem nordischen Ymir in der Art seiner Geburt und seinem doppelten Geschlechte, das sich im Namen kundgiebt; denn im Worte Tuisto steckt unser „zwei“, unser „Zwitter“, vergleiche indessen weiter unten.

Die Erschaffung der Götter. Die Kuh Audhumbla beleckte die salzigen Eisblöcke Niflheims; da trat am Abend Menschenhaar hervor, am andern Tage das Haupt und am dritten Tage die schöne und stattliche Mannesgestalt des Gottes **Buri** (= des Gebärenden). Dieser zeugte (aus sich selbst?) den Gott **Bör** (= den Geborenen). Bör vermählte sich mit der Riesentochter **Belsta** (oder Bestla), ihre drei Söhne sind **Odin**, **Wili** und **We**.

Die Eisblöcke Niflheims sind salzig, denn die Germanen glaubten nach Tacitus, „Annalen“ XIII, 57, daß das Salz durch die Vereinigung der entgegengesetzten Elemente Feuer und Wasser entstehe.

Besser als mit Ymir läßt sich Tuisto mit Buri vergleichen. Buri mit Bör und seinen drei Enkeln Odin, Wili und We würden genau entsprechen dem Tuisto, seinem Sohne Mannus und dessen drei Söhnen Inguio, Hermino und Istio, den drei Stammheroen der Ingävonen, Herminonen und Istävonen des Tacitus.

Odin, Wili und We nahmen den Kampf mit dem Riesen Ymir auf und töteten ihn. Aus seinen Wunden rann eine solche Menge Blutes, daß darin das ganze Geschlecht der

Reifriesen ertrank bis auf Einen. Das war der Riese **Bergelmir**, der Sohn des sechshäuptigen **Thrudhgelmir**, also ein Enkel Ymirs. Er rettete sich mit seinem Weibe in einem Boote aus der allgemeinen Flut (= **Sinflut**), er ist der zweite Stammvater des Reifriesengeschlechtes.

Erschaffung der Welt durch die Götter. „Die Götter", erzählt Simrock der Edda nach, „nahmen den getöteten Ymir, warfen ihn mitten in Ginnungagap und schufen aus ihm die Welt: aus seinem Blute Meer und Wasser, aus seinem Fleische die Erde, aus seinen Knochen die Berge, aus seinen Zähnen, Kinnbacken und zerbrochenem Gebein die Felsen und Klippen. Aus seinem Schädel bildeten sie den Himmel und erhoben ihn über die Erde mit vier Ecken oder Hörnern; unter jedes Horn setzten sie einen Zwerg, die heißen **Austri**, **Westri**, **Nordri**, **Sudri**.

Erschaffung der Zwerge. Die Zwerge wurden von den Göttern aus Ymirs Blut und Gebein erschaffen. Nach der jüngern Edda sind sie als Maden aus des Riesen Fleisch hervorgekommen, die Götter aber haben ihnen dann Menschenwitz und menschliche Gestalt verliehen.

Des Riesen Hirn warfen sie in die Luft und bildeten die Wolken daraus; dann nahmen sie die Feuerfunken, die von Muspelheim ausgeworfen umherflogen, und setzten sie an den Himmel, oben sowohl als unten, um Himmel und Erde zu erhellen. Sie gaben auch allen Lichtern ihre Stelle, einigen am Himmel, anderen lose unter dem Himmel, und setzten einem jeden seinen bestimmten Gang fest, wonach Tage und Jahre berechnet werden. Das Meer war kreisrund um die Erde gelegt, längs den Seeküsten den Riesengeschlechtern Wohnplätze angewiesen, nach innen rund um die Erde eine Burg wider die Anfälle der Riesen gebaut, und zu dieser den Menschen zum Wohnsitz angewiesenen Burg, welche **Midgard**, oder hochdeutsch Mittilagart hieß, die Augenbrauen des Riesen verwendet."

Eine mächtige Esche, sie heißt **Yggdrasil**, verbindet Himmel, Erde und das Totenreich. Diese Weltesche ist der



größte aller Bäume, ihre Zweige breiten sich über die ganze Welt und ragen noch über den Himmel empor. Drei Wurzeln ernähren sie; die eine erstreckt sich über das Land der Menschen bis hin in den Himmel zu den Göttern, die andere über das Land der Riesen, die dritte über Niflheim. Aber diese dritte Wurzel fault, denn an ihr nagt die Schlange Nidhöggr. Von den Zweigen ihres Wipfels Lärad frißt die Ziege Heidrun, die so milchreich ist, daß sie sämtliche Einherier (s. S. 239) ernährt; frißt ferner der Hirsch Eikthyrnir, von dessen Geweih so viele Tropfen fallen, daß sie, nach dem Brunnen Hwergelmir (s. S. 225) fließend, die Ströme der Unterwelt hervorbringen. Vier andere Hirsche beißen die Knospen des Baumes ab. So droht die Welt der Vergänglichkeit anheimzufallen, aber die drei Schicksalsschwestern, die Nornen Urd, Werdandi und Skuld (s. S. 275) suchen den unvermeidlichen Weltuntergang hinauszuschieben, indem sie die Weltesche mit Wasser aus dem Nornen-Brunnen begießen.

Unter jeder Wurzel quillt ein Brunnen; unter der ersten Wurzel der Nornen-Brunnen oder Urds-Brunnen. Aus ihm schöpfen Tag für Tag die drei Schwestern und sprengen das Wasser zugleich mit dem auf dem Brunnen liegenden Dünger auf die Esche. Sein Wasser ist so heilig, daß alles, was in den Brunnen kommt, so weiß wird, wie die Haut, die inwendig in der Eierschale liegt. Bei der Wurzel über dem Riesenreich fließt der Brunnen der Weisheit (Mimirs Quelle). Dieser Brunnen gehört dem Riesen Mimir, der voller Weisheit ist, weil er täglich vermittelst eines Hornes aus dem Brunnen trinkt. Bei der dritten Wurzel, in Niflheim, rauscht der Quell Hwergelmir.

Oben in den Zweigen der Esche sitzt ein Adler, vieler Dinge kundig; zwischen seinen Augen sitzt der Habicht Wedrfölnir. Ein Eichhörnchen, Ratatöskr heißt es, hüpft an der Esche auf und nieder, um Zankworte zwischen dem Adler und der Schlange Nidhöggr hin- und herzutragen.

Aus neun Welten besteht das All. Drei liegen auf der Erde: In der Mitte Midgard, der Menschen Wohnsitz; an der Küste Jötunheim oder Utgard, die Riesenwelt, und Wanaheim, das Reich der Wanen, eines zweiten,

fremden Göttergeschlechtes, das früher mit dem Geschlechte der Asen, von dem die meisten Gottheiten stammen, in Kampf lebte. Drei Welten sind über der Erde: Über Midgard liegt das Reich der guten Lichtelfen, Ljosalfaheim, sodann der Südpol des Weltalls Muspelheim, die Flammenwelt, am höchsten aber ist Asgard mit seinen zwölf Himmelsburgen gelegen, der Wohnsitz der Asen. Drei endlich befinden sich unter der Erde: Unter Midgard das Reich der bösen Schwarzelfen, Swartalfaheim, sodann der nördliche Pol des All Niflheim und zu unterst Niflhel, das Totenreich der Göttin Hel.

Niflheim und Niflhel können wir auch unter dem gemeinsamen Namen Helheim zusammenfassen. Der Strom Jfing trennt das Reich der Asen von der Riesenwelt. Die in drei Farben strahlende Brücke Bifröst (der Regenbogen) verbindet Himmel und Erde.

So lokalisiert Simrock diese neun Welten. Es ist nicht leicht zu sagen, wie sich die Skalden das räumliche Verhältnis der neun Welten zu einander gedacht haben mögen. Vielleicht hatten sie überhaupt keine klare Vorstellung davon, denn nirgends werden alle neun Welten zusammen aufgezählt, anderwärts wird von sechs Welten gesprochen. Man kann wohl „die neun Welten“ als formelhafte Wendung für alle Teile der Welt auf sich beruhen lassen. Die Neun war ja eine den alten Germanen heilige Zahl.

Die Erschaffung der Menschen. Odin, Wili und We fanden einst am Strande zwei Bäume; daraus schufen sie einen Mann Ask (Esche) und ein Weib Embla (Ulme). Odin verlieh ihnen Seele und Leben, Wili Verstand und Gefühl, We Antlitz, Sprache, Gehör und Gesicht.

Nach der Wöluspa, dem ältesten Gedichte der Edda (in welchem von der Weltschöpfung und dem Weltuntergange gesungen wird), fand eine andere Götterdreiheit Odin, Hönir und Loki (Lodhur) Ask und Embla am Ufer liegen. Der Erste gab ihnen den Geist, der Andere Vernunft, der Dritte Blut und Farbe.

§ 2. Zahl und Leben der Götter.

Odin ist der Beherrscher des Götterreichs; Wili und We treten von jetzt ab ganz in den Hintergrund.

Wir haben zwei Göttergeschlechter, die Asen und die Wanen; letztere haben einen weichern, mehr weiblichen

Charakter. Asen und Wanen hatten einst mit einander im Kampfe gelebt; sie schlossen jedoch Frieden und tauschten Geiseln aus. So sind verschiedene wanische Gottheiten nach Asgard gekommen, welche neben den Asen herrschen.

Es gab wohl einmal neun Asen: Odin, Thor, Tyr, Baldur, Hödur, Heimdall, Hermodhr, Uller und Wali, den neun Tagen der alten Woche entsprechend.

Auch bei den Göttinnen haben wir wohl ursprünglich die formelhafte Neunzahl vorauszusetzen. So finden wir auch neun Mütter Heimdalls, neun Töchter Ögirs &c. Die wichtigste Göttin im Norden ist Frigg, Odins Gemahlin; manche Seiten ihres Wesens werden in späterer Zeit durch Freyja vertreten.

Als die Wanen und andere Gottheiten hinzutraten, stieg die Zahl der Götter auf zwölf und schließlich immer höher. Die Skalden suchten, um ein Göttersystem auszubilden, eine Zwölfzahl willkürlich zu bestimmen und festzuhalten. Doch widersprechen sich die Angaben darüber, welche Gottheiten darunter zu verstehen sind. Die jüngere Edda sucht auch die Zahl der Göttinnen auf zwölf zu bringen.

Die hinzukommenden Wanen sind Niördr und seine Kinder Freyr und Freyja. Ebenso steigt die Zahl der Asen auf zwölf durch Hinzuzählung der drei Asen Bragi, Forseti und Widar. Der dem Riesengeschlecht entstammende Loki, der Gott des Bösen, tritt bei einigen Aufzählungen als Dreizehnter (Verderben bringender!) hinzu. Lokis Tochter ist Hel, die Göttin des Totenreiches.

Die Wanen sind wahrscheinlich das Göttergeschlecht eines andern Volksstammes. Man hat sie für slawischen, auch finnischen (esthnischen) Ursprungs gehalten. Das Wahrscheinlichste ist, daß sie die Gottheiten südgermanischer Stämme waren.

Das Leben der Götter. Die Götter bewohnen die Himmelsveste Asgard mit ihren zwölf glänzenden Himmelsburgen. Hier sitzen sie richtend und beratschlagend auf zwölf Stühlen, Odin als Herrscher auf dem Hochsitz. Jeden Tag reiten die Asen über die Brücke Bifröst (der Regenbogen) zu

ihrer Gerichtsstätte bei Urds Brunnen (S. 275). Obgleich sie mütterlicherseits als Nachkommen der Riesentochter Belsta (s. S. 226) mit den Riesen verwandt sind, leben sie doch in fortwährendem Kampfe mit denselben. Denn die Frostriesen suchen die entrissene Herrschaft über die Welt wiederzuerlangen durch ihre Stärke, List und Zauberkunst. Aber sie vermögen nicht über die dreifarbige Brücke Bifröst zu dringen, denn die mittelste Farbe, das Rot, ist loderndes Feuer. Leichter könnten die Söhne der Flammenwelt Muspelheim, welche das Feuer nicht scheuen, herüberkommen. Gegen ihren Ansturm bewacht der Ase Heimdall die Brücke Tag und Nacht, bewaffnet mit dem weithinschallenden Giallarhorn. Denn gefährlicher noch als die Frostriesen sind Muspels Söhne, sie wollen die ganze Welt samt den Göttern und ihren Wohnungen vernichten, was ihnen am Ende der Tage auch gelingt.

§ 3. Weltuntergang oder Götterdämmerung (Ragnarök) und Erneuerung der Welt.

Die Asen haben nämlich mancherlei Schuld auf sich geladen und die Welt wird durch allgemeine Entsittlichung verfinstert. Das Ragnarök (= die Götterdämmerung, besser die Verfinsterung der Weltmächte) steht bevor. Der Gott Freyr ist wehrlos geworden, denn er hat sein kostbares Schwert weggegeben (vgl. S. 264), und Baldur, der Gott des Lichtes, einer der herrlichsten Götter von Asgard, ist durch Heimtücke gefallen (vgl. S. 266) und in das Reich der Toten zu Hel gekommen. Zwar haben die Asen Vorkehrungen gegen ihren Sturz getroffen. Odin läßt alle irdischen Helden, die im Kampfe einen ruhmvollen Tod finden, durch die Walküren, seine schönen Dienerinnen, zu sich berufen als Einherier (S. 239) in die golden schimmernde Walhalla, den Prunksaal in seiner Burg Gladsheim zu Asgard, damit sie ihn dereinst unterstützen im Kampfe gegen die Bewohner Muspelheims. Der gefährliche Loki ist unschädlich gemacht, er schmachtet, an drei Felsblöcke geschmiedet, in einer Höhle (vgl. S. 268). Seine böse Nachkommenschaft ist bei

Seite geschafft: Seine Tochter Hel, die alles Lebende verschlingt, ist nach Niflheim (s. S. 225) verwiesen. Die Schlange Jörmungandr ist in das die Erde umgebende Weltmeer geschleudert worden, hier hat sie solche Größe erlangt, daß sie, sich in den Schwanz beißend, als ein Ring um alle Länder liegt, daher heißt sie auch Midgardschlange. Ein dritter Sprößling Lokis, der gräßliche Fenriswolf, ist an eine Klippe gefesselt (S. 254).

Aber der Weltuntergang ist unabwendbar. Es kommen drei schwere Kriegsjahre, alle geheiligten Bande der Sitte zerreißen, Brudermord, Vatermord, Kindesmord, alle Laster walten. Dann kommen drei fürchterliche Winter (Fimbulwinter) ohne Sommer dazwischen. Zwei Wölfe aus Fenrirs Geschlecht, Sköll und Hati, verschlingen Sonne und Mond, die Sterne fallen vom Himmel, die Erde erbebt, Berge und Bäume stürzen herab, alle Ketten reißen. So werden Loki und der Fenriswolf frei, und die Midgardschlange wendet sich giftspeiend nach dem Lande, das vom Meere überflutet wird. Durch die Überschwemmung wird das Schiff Naglfar, das aus den Nägeln der Toten gemacht ist, frei und der Riese Hrym steuert es. Von dem allgemeinen Getöse bersten des Himmels Gewölbe. Da ziehen Muspels Söhne, an ihrer Spitze Surtur, heran nach der großen Ebene Wigrid. Hierher kommen auch der Fenriswolf, die Midgardschlange, Loki mit Hels ganzem Gefolge und Hrym mit den Hrimthursen. Die Brücke Bifröst bricht unter Muspels Söhnen, Heimdall stößt ins Giallarhorn, Asen und Einherier eilen gerüstet zur Walstatt. Voran reitet Odin, mit dem Goldhelm, dem schimmernden Panzer und dem Speer Gungnir, dem Fenriswolf entgegen. Thor kämpft an seiner Seite gegen die Midgardschlange, Freyr wird von Surtur getötet, denn ihm fehlt sein gutes Schwert. Der Hund Garm, der vor der Gnypahöhle gefesselt lag, kämpft mit Tyr, einer fällt den andern. Thor tötet die Midgardschlange, erliegt aber gleich darauf dem Gift, das der Wurm auf ihn gespieen hat. Der Fenriswolf verschlingt

Odin. Jetzt wendet sich Odins Sohn Widar gegen den Wolf, er setzt ihm den Fuß, an dem er einen großen Schuh trägt, in den Unterkiefer, packt mit der Hand den Oberkiefer und reißt ihm so den Rachen auseinander. Loki und Heimdall erschlagen sich gegenseitig. Dann wirft Surtur (= der Schwärzer) Feuer über die Erde und verbrennt die ganze Welt.

Die gierigen Wölfe Sköll und Hati jagen seit Jahrtausenden alltäglich und allnächtlich der erstere der Sonne, der andere dem Monde nach, weshalb letztere niemals auf ihren Bahnen rasten dürfen. Manchmal waren die Tiere ihrer Beute schon sehr nahe gekommen, daß die Himmelsbilder vor Schreck erblaßten, was die Sterblichen „Sonnen- und Mondfinsternis" nennen.

Bis das Schiff Naglfar aus den Finger- und Fußnägeln der Leichen zusammengebaut werden kann, verstreicht natürlich lange Zeit. Um den Zeitpunkt noch weiter hinauszuschieben, muß man, so glaubten die Germanen, jeder Leiche die Nägel verschneiden.

Der mächtige Schuh des Gottes Widar ist aus Leder zusammengenäht, an dem alle Zeiten gesammelt haben, nämlich aus den Lederstreifen, welche die Menschen von ihren Schuhen schneiden, wo die Zehen und Fersen sitzen. Daher hat Jeder, der den Asen helfen will, diese Streifen wegzuwerfen.

Erneuerung der Welt. Darnach aber wird die Erde geläutert und verjüngt aus den Fluten emportauchen, schöner als je, herrlich grünend, und ohne Aussaat wird das Korn auf ihr wachsen. Die Götter sind wiedergekehrt und wohnen auf dem Idafelde, wo zuvor Asgard war. Baldur, der Gott des Guten, ist wieder erstanden und alles Böse ist verschwunden.

Die griechische und römische Mythologie kann diesem tiefsinnigen Mythus von dem Weltuntergang und der Welterneuerung, von Schuld, Buße und Erlösung nichts zur Seite stellen. Grade in diesem Mythus tritt der eigentümliche Charakter des germanischen Volkes am schönsten hervor. Und wenn auch, wie meist angenommen wird, christliche Einflüsse zur Ausbildung dieser Lehre von der Welterneuerung beigetragen haben mögen, so können sie doch nur den Anstoß dazu gegeben haben. Denn dieser Glaube an die Welterneuerung entwickelte sich noch im heidnischen Volksgeiste, seine Ausgestaltung ist durchaus heidnisch; er bleibt somit ein leuchtendes Denkmal für die religiösen Anschauungen der heidnischen Germanen.

Zweiter Teil.

Die einzelnen Göttergestalten.

§ 4. Odin oder Wodan, der Götterkönig.

Odin sagte der Norden, Wodan ist mittel- und niederdeutsch; die oberdeutsche Namensform war Wuotan. Sein Name hängt zusammen mit unserem Wut (wuot) und wüten (wüeten). Er war also der „rasende“ Gott. Der Geschichtschreiber Adam von Bremen, der in der zweiten Hälfte des 11. Jahrh. schrieb, sagt Kap. 233: Wodan id est furor (Wodan ist die Wut).

Wodan ist der Götter höchster und weisester, der Götterkönig und Weltbeherrscher. Als solcher heißt er auch Allvater. Als gebietender Herr thront er in Walhall auf seinem Hochsitz Hlidskialf, dem höchsten Punkte in Asgard; mit seinem einen Auge (s. S. 242) das All überschauend, sitzt er sinnend da, die Rechte auf den Sieg verleihenden Speer Gungnir gestützt. Auf seinen Schultern hat er zwei Raben Hugin und Munin (Gedanke und Erinnerung), die ihm Kunde ins Ohr flüstern; denn jeden Tag schickt er sie aus, die Zeit zu erforschen. Zu seinen Füßen ruhen zwei Wölfe; ihnen reicht er das für ihn bestimmte Eberfleisch (s. S. 239), da er selbst keiner Speise bedarf. So stellte sich ihn die Phantasie der Edda vor.

Dem Volksglauben erschien Wodan als ein hochgewachsener Greis mit langwallendem weißen Haar, einäugig, den breiten Hut tief in die Stirn gedrückt, gehüllt in einen weiten blauen (oder gefleckten) Mantel; auf achtbeinigem Grauschimmel einherreitend erschien er urplötzlich und verschwand ebenso schnell wieder.

Bei den meisten deutschen Volksstämmen können wir seine Verehrung nachweisen; eine Erinnerung an ihn lebt in verschiedenen Ortsnamen fort. Von den Tagen der Woche war ihm Mittwoch heilig, von den Tieren das Roß, weshalb ihm auch Pferdeopfer dargebracht wurden.

Die Annahme eines unwandelbaren allmächtigen Urgottes ohne Namen, von dem die Erschaffung der Welt ausgegangen sei, der also noch über Wodan zu stellen sei, ist wohl unrichtig und Spuren dieser Anschauung sind späteren christlichen Einflüssen zuzuschreiben.

Nachklänge: In den deutschen Gedichten von König Oswald läßt dieser seinem Raben von zwölf Goldschmieden (= den Asen) die Flügel mit Gold beschlagen und schickt ihn auf Liebeswerbung aus. Mehrfach ist im deutschen Volksglauben der heilige Oswald an Wodans Stelle getreten. In Grimms Kinder- und Hausmärchen (35) setzen sich dem Papste zwei schneeweiße Tauben auf die Schultern, um ihm alles ins Ohr zu sagen, was er thun soll. In Goethes „Faust“ fragt die Hexe den Mephistopheles: „Wo sind denn Eure beiden Raben?“ Der Teufel trat im spätern Volksglauben vielfach an Wodans Stelle, von dessen Rosse er auch den Pferdefuß geerbt hat. — Noch Hans Sachs nennt die Wölfe unseres Herrgotts Jagdhunde. Besonders waren Wodan in Deutschland Berge heilig, so der Godesberg bei Bonn, welcher noch im 13. Jahrh. Wudinsberg genannt wurde; ferner Gudensberg bei Fritzlar, das noch im 12. Jahrh. Wuodenesberg hieß. Odenheim, der Odenwald und ähnliche Namen sind meist auf Wodan zurückzuführen. Das Gestirn des Bären heißt in den Niederlanden Woenswagen, Wodans Wagen. Mittwoch als Wodanstag ist noch erhalten im Englischen = wednesday. Niederländisch: Woensdag, schwedisch und dänisch: Onsdag. Damit Wodan das Böse fernhalte, befestigte man die Köpfe von den dem Wodan heiligen Pferden an den Häusern; in den geschnitzten Pferdeköpfen an den Giebeln unserer Bauernhäuser sieht man Überreste dieser Sitte.

A. Wodan als Sturmgott.

Als „rasender“ Gott rast Wodan im Sturme dahin auf seinem achtbeinigen Grauschimmel Sleipnir (= der Gleiter), worunter wohl die graue Wetterwolke zu verstehen ist; den breiten Hut hat er tief ins Gesicht gedrückt, ein weiter blauer Mantel (der Himmel) umgiebt ihn. Hinter ihm her toben seine Scharen, die wilde Jagd, Wuotes Heer, woraus der Volksmund „das wütende Heer“ gemacht hat. So jagen sie allnächtlich durch die Wälder, besonders aber in den Zwölften, in den heiligen zwölf Nächten von Weihnachten bis zum Dreikönigstage, dem 6. Januar. Meist macht man Jagd auf einen Eber, oft auf ein Moosweibchen oder Waldfräulein (s. S. 283). Hat Wodan, der wilde Jäger, das wilde Wald-

fräulein erjagt, so führt er sie mit sich fort auf seinem Rosse oder er zerreißt sie und schleudert ihre Gliedmaßen auf die Erde. Wer von den Sterblichen einstimmt in sein Jagdhalloh, dem wirft er auch wohl eine Eberkeule als Jagdanteil zu oder einen Pferdeschenkel (Anteil am Opferschmause?), die sich dann oft daheim in Gold verwandelt haben; wenn man aber seinen Jagdruf nachgeäfft hat, dann verbreitet der Knochen einen erstickenden Gestank. Meist kommt die Jagd aus den Bergen und verschwindet auch wieder daselbst. Warnend schreitet dem Zuge der getreue Eckart voran; denn wer sich nicht auf das Antlitz wirft, wenn die Jagd über ihm dahinbraust, sondern sie vorwitzig zu betrachten wagt, der wird krank, erblindet, wird wahnsinnig oder muß gar mitziehen im wilden Heer und ist danach von niemand wieder gesehen worden.

Nachklänge: Nicht nur in den großen, sondern auch in den sogenannten kleinen Zwölften (den ersten zwölf Nächten des Mai von Walpurgis an) läßt der Volksglaube besonders gern den wilden Jäger umherziehen. Beide unseren Vorfahren heilige Zeiten sind durch mancherlei Spuk und abergläubischen Brauch, namentlich in entlegenen Gebirgsgegenden, wohl bekannt.

Der Umzug Wodans auf seinem Grauschimmel wird noch heutzutage in verschiedenen Gegenden Deutschlands, auch in Siebenbürgen, scherzhaft dargestellt. Ein sogen. Schimmelreiter zieht umher, wohl auch begleitet von einem in Stroh gewickelten Burschen, der den Winter darstellt (vergl. S. 243); letzterer wird unter mancherlei Possen aus dem Dorfe getrieben. Die Pfefferkuchenreiter, die man zur Zeit der Wintersonnenwende buk, und die noch heute auf unserem Weihnachtsmarkte zu sehen sind, die schwäbischen Springerlein, gehen auch auf Wodan zurück. Hierher gehört auch das Erscheinen des Ruprecht (althochdeutsch Hruodperaht = der Ruhmglänzende); denn Ruprecht war ein Beinahme Wodans. Sein Wesen ist auch teilweise auf den heiligen Nikolaus übertragen worden, ebenso auf den heiligen Martin, so daß wir im schwäbischen Pelzmärte Wodan wiedererkennen dürfen.

„Der Wode jagt", sagt man noch heute in Pommern, Mecklenburg und Holstein beim Sturmwind. Im Saterland spricht man vom Woinjäger, im westlichen Hannover vom Woejäger.

In Westfalen und Hannover heißt er auch Hackelbärend (der Mantelträger). Von Bärend mag man auf Bernhard gekommen sein, und so übertrug man die Sage in der Lausitz und im Alten-

burgischen auf Dietrich von Berne, den Ostgotenkönig Theodorich. Auch in Italien ist Dietrich zum wilden Jäger geworden. Ein Veroneser Relief vom 12. Jahrh. stellt ihn als solchen dar. In Niederdeutschland ist die Sage vom Hackelbärend schließlich vom Volke in folgende Fassung gebracht worden: Hans von Hackelnberg, Oberjägermeister des Herzogs von Braunschweig, konnte das Jagen auch des Sonntags während des Gottesdienstes nicht lassen; zur Strafe muß er nun ewig im Sturmwind jagen. Über seinen Tod meldet die Sage: Einst träumte ihm, er kämpfe lange mit einem Eber, der ihn schließlich doch besiegte. Am andern Tage erlegte er glücklich nach hartnäckigem Kampfe einen Eber. Des Sieges froh, stieß er mit dem Fuße nach dessen Hauern und rief aus: „Nun hau, wenn du kannst“. Aber er hatte mit solcher Macht gestoßen, daß der scharfe Zahn den Stiefel durchdrang und den Fuß verwundete. Die Wunde schwoll und er mußte sterben. An vielen Orten wurde Hackelnbergs Grab gezeigt. So bei dem Klöpperkrug unweit Goslar, bei Uslar im Söllinger Wald 2c. Auch auf geschichtliche Persönlichkeiten wurde diese Sage übertragen.

Die Sage vom ewigen Juden soll aus der vom wilden Jäger entsprungen sein. Im badischen Schwarzwald und anderswo glaubt man, daß der „ewige Jäger“ und der „ewige Jude“ dieselbe Person seien und gebraucht beide Bezeichnungen als gleichbedeutend.

B. Wodan als Todesgott.

Oft führt Wodan, wenn der Sturmwind tobt, Sterbliche in seinem wilden Heere mit von dannen. So ist er als Sturmgott, wie der Hermes der Griechen, auch der Seelen werbende Todesgott, weshalb er auch bei Saxo Grammaticus als Pluto erscheint. Der Mensch, welchen andere im Zuge der wilden Jagd erkannt haben, muß bald darauf sterben; oft erkennt man auch Verstorbene im Gefolge des Wodan wieder. Zuweilen wird die wilde Jagd als in einem Wagen einherziehend gedacht, bei den Seefahrt treibenden Volksstämmen fährt Wodan auch auf einem Geisterschiff durch die Lüfte (der Fliegende Holländer). Als Todesgott läßt er im Sturmwind wunderbar verlockende Melodien erklingen. So wird er zum Spielmann, der durch seine sinnbethörenden Weisen namentlich Jungfrauen und Kinder an sich lockt und dann mit ihnen (gleich dem wilden Jäger) in einem Berge verschwindet. Als Todesgott „sitzt er im hohlen Berge,

der die Unterwelt bedeutet, sein Horn hängt über ihm, seine Raben fliegen umher, und neben ihm schlafen seine Helden". Dem Norden war er der die gefallenen Helden zu sich berufende Walvater (Wal = Inbegriff der in der Schlacht Gefallenen); er sandte die Walküren aus, um den Wal zu kiesen, d. h. die ruhmvoll gestorbenen Kämpfer zu erwählen. Als dem Gotte des Todes brachte man Wodan auch Menschenopfer dar.

Auch der Teufel, der später vielfach an Wodans Stelle trat, holt die Seelen im Unwetter, so z. B. den Doktor Faust. Die Sage von dem Spielmann, der die Kinder an sich lockt und mit ihnen verschwindet, wird aus verschiedenen Gegenden in mannigfacher Fassung berichtet. Die bekannteste Gestaltung dieser Sage, die Geschichte vom Rattenfänger zu Hameln, ist zugleich die interessanteste; sie zeigt zwei verschiedene Fassungen in einander verschmolzen. Die Kinderseelen und Ratten sind eigentlich ein und dasselbe, denn man glaubte, daß die Seele dem menschlichen Körper als Vogel, Ratte oder Maus entflöhe. Auch die Sage vom Bischof Hatto und den Mäusen will man mit Wodan in Zusammenhang bringen. Vielfach setzte die Volkssage an Wodans Stelle später ihre Lieblinge unter den Fürsten und Helden. Vgl. die Bergentrückungssagen und die Ausführung zum Folgenden.

C. Wodan als Kriegsgott.

Als „rasender" Gott ist Wodan ferner der Gott der Kampfeswut, der Kriegs- und Schlachtengott. Adam von Bremen berichtet von einem Bilde Wodans in Upsala, auf dem er bewaffnet dargestellt war, und sagt: Wodan id est furor (Wodan ist die Wut) mit dem Zusatz: bella gerit hominique ministrat virtutem contra inimicos (führt die Kriege und verleiht dem Menschen die Tapferkeit gegen seine Feinde). Er verlieh dem Kämpfenden jene Raserei in der Schlacht, die ihn keine Wunde empfinden ließ. Der nicht nur den Römern so schreckliche, noch in neueren Zeiten öfters bezeugte furor Teutonicus, im Norden als Berserkerwut bekannt, galt für eine von der Gottheit ausgehende Begeisterung. Indes greift Wodan seltener persönlich in die Schlacht ein; er ordnet sie und lenkt ihr Schicksal. Er ist

der Gott, quem adesse bellantibus credunt (Tacit., Germ. c. 7), von dem sie glauben, daß er den Kämpfenden zur Seite stehe. Geliebten Helden leiht er sein Schwert, seinen Speer Gungnir, Helm und Brünne und führt sie zum Siege. Seine Botinnen, die Walküren, holen die im Kampfe Getöteten zu ihm hinauf in seine Burg Gladsheim zu Asgard. Hier wohnen sie in Walhall, einem Teile derselben.

Walhall ist mit goldenen Schilden gedeckt, und auf den Bänken liegen goldene Brünnen umher, das hellfunkelnde Licht im Prunksaal geht von blitzenden Schwertern aus. Walhall ist sehr groß; es hat 540 Gemächer und ebenso viele Eingänge, durch jedes Thor können zugleich 800 Helden gehen. Hier leben alle Helden, auch wenn sie auf Erden Feinde waren, fröhlich beisammen, mit ihren Ahnen wieder vereint. Alle bilden ein einziges großes Heer, darum heißen sie Einherier. Des Morgens ziehen sie gewappnet in den Hof, kämpfen mit einander, um sich für die letzte Schlacht am Weltende zu üben, und schlagen sich schwere Wunden. Aber geheilt stehen sie wieder auf und eilen zum Mittagsmahle. Ihre Speise besteht in dem riesigen Eber Sährimnir, der jeden Tag gesotten wird, am Abend aber wieder neu ersteht. Als Trank quillt ihnen süßer Meth aus dem unerschöpflichen Euter der Ziege Heidrun. Doch nicht alle, die den ruhmvollen Schlachtentod gefunden haben, kommen zu Wodan nach Walhall; nur wer besserer Geburt, zum mindesten ein Freier ist; Verbrechern, vor allem Tempelschändern, bleibt Walhall verschlossen.

Als Kriegsgott ist Wodan auch der Erfinder der keilförmigen Schlachtordnung, wie sie den Germanen eigentümlich war. Raben und Wölfe, die Tiere der Walstatt, sind ihm heilig.

Mit jener Vorstellung von dem Leben der Einherier im Jenseits hängt wahrscheinlich auch unsere Redewendung zusammen: „Zum großen (alten) Heere abgehen“ = sterben.

Wir finden den Kriegs- und Todesgott Wodan mit seinen Einheriern wieder in den bergentrückten Lieblingshelden der deutschen

Sage. Der erste bergentrückte Held ist Dietrich von Berne; nach einer Sage ward er von einem schwarzen Totenroß in Wodans Geistergefolge entführt, nach einer andern Fassung aber wurde er von einem Zwerge in einen hohlen Berg gerufen, von wo er nicht wiederkam. So weilt auch Kaiser Friedrich II., an dessen Stelle erst eine späte Sage seinen Großvater Barbarossa setzte, mit seinen Streitern im Kyffhäuser. In den um den Berg fliegenden Raben erkennen wir Wodans Boten wieder, welche die Weltlage zu erkunden suchen. „In dem Bergschlosse Geroldseck schläft Siegfried mit anderen Helden, im hessischen Odenberge sitzt Kaiser Karl als langbärtiger Greis, ebenso im Kaiser Karls-Berg zwischen Nürnberg und Fürth, während er im Untersberge bei Salzburg bald mit Karl dem Fünften, bald mit einem der Friedriche wechselt." Der Kampf, zu dem der Held mit seinen Scharen einst wieder hervorkommen wird, ist die große Schlacht beim Weltuntergange. Hierher gehört auch die Sage des Odenwaldes vom Rodensteiner, der mit Halloh zur Nachtzeit aus der Ruine Schnellerts nach dem verfallenen Raubschloß Rodenstein zieht, wenn ein Krieg bevorsteht.

Als Kriegsgott wird Wodan in der Legende vielfach durch den streitbaren heiligen Michael, oder durch den ritterlichen heiligen Martin, auch durch den heiligen Oswald (s. S. 234) ersetzt.

D. Wodan als Gott der Dichtkunst und Weisheit.

Als „rasender" Gott zeigt sich Wodan ferner, indem er der Gott der dichterischen Begeisterung ist. Als Sturmgott, der seine seltsamen Weisen ertönen läßt, wird er zum Wecker des Liedes, zum Gott der Dichtkunst. Nach der Anschauung der gelehrten nordischen Skalden stand die Dichtkunst in enger Verbindung mit Weisheit und Gelehrsamkeit. So wird ihnen Odin, ähnlich wie Apollo den Griechen (vergl. S. 45), zum Gott aller Weisheit. Als solcher erfand er die Runen, die ältesten Schriftzeichen der Germanen, die beim Losen, bei Weissagungen und besonders bei zauberhaften Beschwörungen in Anwendung kamen. So wird Odin zum Gott, der mehr Zauber versteht, als die übrigen Gottheiten, zum Erfinder des Runenliedes und Runenzaubers.

Von der Zauberkraft des Wodan giebt uns noch der eine der beiden in Merseburg aufgefundenen altheidnischen deutschen Zaubersprüche Kunde:

Phol (= Balder) und Wodan zogen zum Walde.
Da ward des Balders Fohlen sein Fuß verrenket.
Da besprach ihn Sinthgunt und Sonne, ihre Schwester,
Da besprach ihn Freia und Volla, ihre Schwester.
Da besprach ihn Wodan wie er wohl konnte (= verstand):
„So die Beinrenkung, so die Blutrenkung,
So die Gliedrenkung!
Bein zu Beine, Blut zu Blute,
Glied zu Gliedern, als ob sie geleimt seien!“

Also nur Wodan war im stande, den verrenkten Pferdefuß mit Erfolg zu besprechen.

Die Dichtkunst erwarb sich Odin nach der Anschauung der Germanen Skandinaviens dadurch, daß er sich in den Besitz des Dichtermethes setzte; denn die dichterische Begeisterung wurde als ein Rausch angesehen, der denjenigen erfaßte, welcher vom Dichtermeth trank. Der Dichtermeth aber war auf folgende Art entstanden: Asen und Wanen schlossen Frieden und schufen den weisesten Mann, namens Kwasir. Der wurde von Zwergen meuchlings getötet. Diese ließen sein Blut in einen Kessel und zwei Gefäße rinnen und mischten Honig darein; daraus entstand ein so kräftiger Meth, daß jeder, der davon trinkt, ein Dichter oder ein Weiser wird. Die Zwerge aber mußten den Dichtermeth an den Riesen Suttung abtreten, der ihn in einem Berge durch seine Tochter Gunnlödh behüten ließ. Das erfuhr Odin und beschloß, sich den Dichtermeth zu verschaffen. Als Wandrer verkleidet, zog er gen Riesenheim und kam an eine Wiese, wo neun Knechte Heu mähten. Denen schliff er die Sensen mit einem Wetzstein, den er bei sich führte. Die Sensen schnitten nun besser, als je, daher wollte ein jeder von ihnen den Wetzstein kaufen. Odin warf ihn unter sie, sie kämpften darum und zerschnitten einander mit ihren Sensen. Am Abend ging Odin zum Herrn der Knechte, namens Baugi, dem Bruder Suttungs, und begehrte Nachtlager. Baugi klagte ihm den Verlust seiner neun Knechte. Da verdingte sich Odin dem Riesen für einen Trunk von Suttungs Meth. Baugi konnte ihm diesen nicht sicher versprechen, doch wolle er mit ihm versuchen, ihn von seinem Bruder zu erhalten. Den Sommer über verrichtete Bölwerkr, so nannte sich der Ase, die Arbeit der neun Knechte. Als der Winter kam, verlangte er seinen Lohn. Sie zogen zu Suttung, der ihr Gesuch abschlug. Odin holte einen Bohrer hervor und forderte den Riesen Baugi auf, den Berg zu durchbohren. Als dies geschehen war, schlüpfte der Gott als Schlange durch das Bohrloch. Baugi stach nach ihm mit dem Bohrer, doch traf er ihn nicht. So kam Odin in den Berg zur Riesentochter Gunnlödh. Drei Nächte blieb der Götterkönig bei ihr und die Jungfrau erlaubte ihm schließlich,

drei Züge des Dichtermethes zu trinken. Da leerte der Gott mit drei gewaltigen Zügen alle drei Gefäße und schwang sich in Adlersgestalt in die Lüfte. Als Suttung den Adler fliegen sah, erkannte er, was geschehen, zog sein Adlerhemd an und eilte ihm nach. Die Asen sahen Odin heranfliegen und setzten ihre Gefäße in den Hof. Sowie der Gott Asgard glücklich erreicht hatte, spie er den Meth in die Gefäße. Davon giebt er den Asen und denen er die Dichtkunst verleihen will.

In den Besitz der höchsten Weisheit war Odin der Sage nach dadurch gekommen, daß er aus des weisen Riesen Mimir Brunnen (siehe S. 228) trank. Der Riese hatte ihm den Trunk verweigert und schließlich nur unter der Bedingung gestattet, daß der Gott ihm das eine Auge als Pfand ließ. Seitdem ist Odin einäugig. Als Gott der Weisheit maß er sich mit dem Riesen Wafthrudnir um höheres Wissen und besiegte ihn (siehe S. 278).

E. Wodan als Himmels-, Sonnen- und Erntegott.

Als Sturmgott zeigte Wodan nur eine Seite seines Wesens; er ist überhaupt der Gott des Himmels, der personifizierte Himmel mit all seinen Naturerscheinungen. Sein blauer oder gefleckter Mantel ist der Himmel, sein Grauschimmel die Wetterwolke, sein eines Auge ist die Sonne. So ist er auch der Sonnengott. Als Himmelsgott, als Gott der Leben erweckenden Sonne und des befruchtenden Regens ist er der Gemahl der Frigg, der Erde, die er befruchtet. Als Gebieter über Sonnenschein, Regen und Wind ist er der Herr des Gedeihens der Saaten, der Bäume und des Weinstocks, also der Erntegott. Ihm zu Ehren entzündete man Feuer, worein man Früchte zum Opfer warf und die man umtanzte. Auch Tieropfer wurden ihm bei dieser Gelegenheit dargebracht. Im Norden fand das große Herbstopfer am Ende des September statt (Übertragung des Festes auf den Michaelistag, auf den Erzengel Michael, der mehrfach an Wodans Stelle tritt), anderwärts zu Anfang des November (Übertragung auf den heiligen Martin, daher in vielen Gegenden Martinsfeuer). Als Sonnengott hatte Wodan das Symbol des Rades, einen Rest hiervon will man in unserm Erntekranz sehen.

Als Sonnengott ist er überhaupt der Gott des Sommers, der vom Winter bezwungen wird (dann herrscht im Norden ein falscher Odin) und schließlich wieder den Winter besiegt. Der Winter wurde als Drache, Riese oder auch als Tod gedacht. So wird Wodan zum Drachentöter. Hierher gehören viele Sagen und Märchen; hierher ferner die Sitte des „Winteraustreibens“ oder „Todaustreibens“ und die feierliche Einholung des Sommers oder Maies, woran sich in manchen Gegenden noch ein segnender Ritt um die Fluren schließt.

Noch heute läßt der Bauer in Niedersachsen die letzten Halme „für Wodes Pferd“ auf dem Felde stehen. In Mecklenburg rief man dazu: „Wode! Wode! hol dine peerde ehr fode!“ „Wodan! Wodan! hol' deinen Pferden ihr Futter!“ Das Erntefest heißt im Mecklenburgischen das „Wodelbier.“

Da das Rad ein Symbol des Wodan war, so durfte in den heiligen „Zwölften“ nichts „rund gehen“, kein Wagen, kein Spinnrad, sonst strafte die Gottheit. Die Kringel und Brezeln, die zu gewissen Zeiten gebacken werden, führt man auch auf das Sinnbild des Rades zurück. Vergl. auch S. 263 und 264.

Die Sitte des Winter- oder Todaustreibens fand in Deutschland früher fast allgemein statt und hat sich in manchen Gegenden bis in unser Jahrhundert erhalten. Unter Absingung von Versen wie: „So treiben wir den Winter aus, durch unser Thor zur Stadt hinaus“ oder „Nun treiben wir den Tod aus, den alten Weibern in das Haus“ wird eine Puppe, ein Stroh- oder Holzbild, das den Winter bez. Tod vorstellt, umhergetragen und schließlich ins Wasser geworfen. Mehrfach finden wir auch noch in Volksbräuchen und Volksfesten den Kampf zwischen Sommer und Winter. Ein mit Epheu oder Moos geschmückter Bursche stellt den Sommer, ein mit Stroh umhüllter den Winter vor; beide kämpfen mit einander, der Winter wird besiegt oder muß fliehen, das Strohkleid wird ihm abgezogen und unter Jubel in den Bach geworfen.

F. Wodan als Wunschgott.

Wie alles Heil, Glück und Gedeihen von Wodan ausgeht, wie er als Geber alles Guten den Beinamen Gibich führt, so ist er auch der Erfüller des „Wunsches“. Den Schiffern verleiht er als Sturmgott den „Wunschwind“, den Würdigen Reichtum, den Landleuten günstiges Wetter, den Spielern

Glück. So ist Wodan auch der Gott der Spieler, ihm wird die Erfindung des Spiels zugeschrieben ebenso wie Hermes-Merkur, mit dem er sich auch als Windgott und Seelengeleiter berührt. Der Wodanstag ist ja auch der dies Mercurii, französisch mercredi. Seinen Günstlingen giebt Wodan „Wunschwürfel“. Nach dem Gott des Spieles nennt man auch den für die Spieler bedeutungsvollen Raum zwischen Zeigefinger und Daumen „die Wodansspanne“.

„Wunsch“ hatte den Nebenbegriff von „Zauber“ (so in „verwunschene Königstochter“, „verwunschenes Schloß“). Als Gott der Zauberkünste lernten wir Wodan schon als den Erfinder von Runenlied und Runenzauber Seite 240 kennen. In fernen Landen umherirrenden Helden leiht er seinen Sturmmantel, den Wunschmantel, auf dem sie der Sturmwind in Blitzesschnelle rechtzeitig heimbringt. Dieser Wunschmantel spielt in vielen Sagen und Märchen eine Rolle. In den Sagen ist gewöhnlich an Wodans Stelle der Teufel getreten; Mephistopheles versetzt sich und Faust vermittelst seines Mantels durch die Lüfte nach Leipzig in Auerbachs Keller. — Einen Nachklang an Wodan als Spender des Glücks finden wir in dem Aberglauben, daß es eine glückliche Vorbedeutung sei, wenn bei einem Unternehmen uns ein Wolf, also Wodans Tier, den Weg kreuzt. — Auch die Wünschelrute stammt wahrscheinlich von Wodan; man schreibt sie jedoch auch dem Thor zu.

Nach Wodans Beinamen Gibich soll der Giebichenstein bei Halle benannt sein; in Ludwig dem Springer, der im weiten Fangmantel vom Giebichenstein herabspringt, erkennt man den Wodan mit seinem Sturmmantel wieder.

§ 5. Thor oder Donar.

Odin umarmte seine Gemahlin (die Erde, Jördh = Frigg), da gebar sie ihm den gewaltigsten ihrer Söhne, den Thor oder, wie er in Deutschland heißt, Donar, den Gott des Gewitters. Wie Donner und Blitz nur eine Seite vom Wesen des allmächtigen Himmelsgottes Wodan darstellen, so wird Donar als sein Sohn aufgefaßt.

Man dachte sich Donar als einen Mann in mittleren Jahren, öfters auch als Greis, seltener als Jüngling. Als Gott des feurigen Blitzes hat er feuersprühende Augen und trägt einen langen, feuerroten Bart; er besitzt Riesenstärke,

die sich ihm im Zorne, denn leicht braust er auf, verdoppelt; er vermag sie noch zu mehren, indem er seinen Kraftgürtel Megingiardr umlegt. Er ist der einzige unter den Göttern, welcher nicht reitet. Entweder zieht er zu Fuß aus oder fährt auf seinem Wagen durch die Lüfte, vor den seine beiden Böcke Tanngniostr (Zahnknisterer) und Tanngrisnir (Zahnknirscher) gespannt sind. Zieht Thor mit diesem springenden Zugpaar am Himmel dahin, so „steht die Erde in Flammen, Funken stieben, die Berge krachen und beben". Mit der Linken lenkt er die Böcke, in der Rechten schwingt er seinen Hammer Miölnir (Zermalmer) (siehe S. 247), mit dem er nie das Ziel verfehlt und der nach jedem Wurfe in seine Hand zurückkehrt. Wenn er mit dem Hammer trifft, so „krachen die Felsen, Klüfte heulen, die alte Erde fährt ächzend zusammen". Ihm gehört, wie Odin selbst sagt, der größte aller Paläste. Thrudheim oder Bilskirnir heißt seine Burg in Asgard, sie enthält 540 Stockwerke.

Seine Gemahlin ist die schöne, goldhaarige Erdgöttin Sif; sie gebar ihm eine Tochter, namens Thrudh, außerdem gebar ihm die Riesin Jarnsaxa zwei Söhne, Modi (Mut) und Magni (Kraft).

Seines roten Bartes wegen waren ihm rote Tiere und Pflanzen heilig: das Eichhörnchen, der Fuchs, Rotkehlchen und Rotschwänzchen; von den Pflanzen der Vogelbeerbaum wegen seiner roten Beeren (andere unter A). Von den Tagen der Woche war ihm der Donnerstag geweiht. „Donnerstag", englisch thursday, schwedisch und dänisch Torsdag. Als Herr über den Blitz wurde er mit Juppiter zusammengestellt, daher Jovis dies, französisch jeudi = Donarstag.

Wegen seiner Stärke und seines Mutes, vielleicht auch wegen seines Hammers, der, allerdings nur ganz vereinzelt, auch als Axt oder Keule erscheint, ebenso wegen seiner abenteuerlichen Fahrten hält ihn Tacitus, „Germ." c. 9 und 3 für Hercules.

A. Donar als Gewittergott.

Als Gott des Gewitters sendet Donar den Blitz; um ihn fassen zu können, zieht er Eisenhandschuhe an. Im Donner meinte man das Rollen eines Wagens vernehmen zu können,

daher fährt Donar im Wagen; im sprungweisen Gange seiner Böcke glaubte man die Zickzackbewegungen des Blitzes wiedererkennen zu dürfen. Seine Donnerkeile (keilförmige Versteinerungen und künstliche Steingebilde) fahren tief in die Erde und brauchen sieben oder neun Jahre, um wieder an die Oberfläche zu steigen. Wer einen Donnerkeil im Hause hat, ist sicher vor dem Einschlagen des Blitzes.

Dem Gewittergott war die Schnepfe (= Donnerziege) als Gewitterbote heilig, auch der Hirschschröter (= Donnerkäfer), von den Pflanzen vor allem die vom Blitze bevorzugte Eiche, auch das Hauslaub, Donnerbart oder Donnerbesen genannt. Wem Hauslaub auf dem Dache wächst, der ist ein Liebling Donars; niemals schlägt bei ihm der Blitz ein. Bekannt ist die Donnereiche, welche der heilige Bonifacius bei Geismar fällte; eine andere haben wir bei Warburg in Westfalen. Auch Berge waren ihm geweiht, so der Donnersberg in der Rheinpfalz, auf dessen Spitze sich ein Heiligtum des Donar befunden haben soll.

In vielen deutschen Redensarten, namentlich Flüchen, haben wir den Donner; oft lebt noch in ihnen die unmittelbare Vorstellung des Gottes fort. So in dem friesischen Fluche: „Das walte der rothaarige Donner!" Wer das Nest eines Rotkehlchens zerstört, „den erschlägt der Donner" (nicht der Blitz!).

In Sagen und Legenden treten an seine Stelle der heilige Petrus und der Teufel. „St. Peter schiebt Kegel", sagt man, wenn es donnert. In den Petersbergen und Peterskapellen vermutet man vielfach alte Sitze des Donarkultus; so wurde das Holz der Donnereiche vom heiligen Bonifacius zum Bau eines Heiligtumes für St. Peter verwandt. Der Teufel hat Donar seine rotglühenden Augen und vielleicht seinen Böcken die Hörner und Bocksfüße zu verdanken, ebenso konnte vom Gewittergott leicht der höllische Schwefelgeruch auf ihn übergehen, vielleicht rührt auch des Teufels Hahnenfeder von Donar her. Denn der Hahn, zumal der rote Hahn, war Donar heilig. Hieraus will man auch den Wetterhahn erklären, der sich besonders auf Peterskapellen befindet; der biblischen Erzählung nach hat Petrus Beziehungen zum Hahn, er berührt sich also auch hierin mit Donar.

B. Donar als Gott des Wachstums und Gedeihens.

Als Gewittergott ist Donar der Herr des fruchtbaren Gewitterregens, der Schutzherr der Saaten im Frühjahr d Frühsommer, während Wodan mehr der Gott der Ernte

ist. Diejenigen Stellen der Flur, wo Getreide und Gras höher und voller steht, bezeichnen den Weg, welchen der Gott in seinem Wetterwagen dahingezogen ist. Als Gott des Wachstums und Gedeihens ist er auch der Beschützer der Viehzucht; man schlägt das Vieh mit einem Zweige vom Vogelbeerbaum, um es fruchtbarer und milchreicher zu machen, einer schlecht melkenen Kuh wird das Euter mit einem Donnerkeil gestrichen.

Man opferte dem Donar im Frühjahr; in die Festfeuer warf man Eichhörnchen und Kräuter, welche ihm heilig waren, nahm auch verkohlte Überreste mit nach Hause, um Gehöft und Feld damit vor Blitz und Hagelschlag zu sichern. Seine Opferfeste haben sich in den Peters- und Judasfeuern erhalten.

Donar ist überhaupt mehr ein ländlicher Gott. Während Wodan etwas Gebietendes, Hoheitsvolles hat, hat Donar, so furchtbar er im Zorne auch werden kann, mehr einen derbgemütlich-leutseligen Charakter, den er auch auf den heiligen Petrus vererbt hat. War Wodan Gott der Krieger, so ist Donar der Gott der Landleute.

Einen Nachklang von Donars Verehrung als Wettergott, auf Petrus übertragen, will man in der Redensart finden: „St. Peter zieht die Schleusen des Himmels auf“. In Westfalen klopft man am St. Peterstage mit Hämmern an die Stallthüren, damit das Vieh nicht krank werde. Viele derartige Gebräuche finden namentlich am Gründonnerstag und Himmelfahrtstag statt. Der Donnerstag überhaupt nimmt heutzutage, zumal in katholischen Gegenden, noch vielfach eine bevorzugte Stelle ein.

Mit seinem Hammer tötet Donar nicht allein, er belebt auch mit ihm von neuem getötete Wesen, so seine geschlachteten Böcke, siehe S. 252. So wird Donar auch zum heilenden Gotte. Sein Hammerzeichen wurde als Amulett getragen, wie verschiedene Gräberfunde beweisen.

Manche finden überhaupt im Donardienste die Götterverehrung einer früheren Kulturstufe, die später mehr vom Wodankult verdrängt worden sein soll; so erklärt man auch die vielfachen Berührungen Wodans mit Donar und die scheinbaren Widersprüche in den Mythen.

C. Donar als Gott des Familienlebens.

Der Blitz, glaubte man, habe das himmlische Feuer zuerst auf die Erde herabgebracht. So ist dem Donar das Feuer heilig, vor allem das Herdfeuer, das Symbol des häuslichen Familienlebens; demnach ist Donar recht eigentlich der Familiengott. Sein Bild zierte den Hochsitz, den Sitz des Hausherrn. Es ist bezeichnend für Donar, daß seine Gemahlin Sif heißt, denn Sif = Sippe, Verwandtschaft, aber auch Frieden. Man glaubte, die Seele werde im Blitz geboren, sei ein durch Blitz erzeugter feuriger Hauch. Damit wird Donar, zumal als Gott des Gedeihens, der Gott des Kindersegens. Die im Blitze geborenen Seelen brachte ein Bote des Gewittergottes zu den Menschen, der ihm (wohl seiner roten Beine wegen) heilige Storch, der Adebar, wahrscheinlich soviel wie Kinderbringer. Hochzeiten und Kindtaufen werden gern am Donnerstag abgehalten. Auf einer altnordischen Hochzeit war der erste Becher dem Thor geweiht; oft erschien der Gott selbst bei dem frohen Feste nach dem Glauben des Volkes.

Da Thor Gott des Herdfeuers ist, muß in manchen Gegenden bei heranziehendem Gewitter Feuer auf dem Herde angezündet (oder ausgelöscht) werden. Hierher gehört ferner, wenn junge Mädchen in Nächten, in denen man die Zukunft erkennen kann, z. B. der Sylvesternacht, in den Ofen sehen, um das Bild ihres Zukünftigen zu schauen, oder wenn sie im Scherzspiel den Ofen anbeten: „Lieber Ofen, ich bete dich an: Gieb mir einen frommen Mann“. — Die Sitte, daß kinderlose Ehepaare dem Geistlichen einen Hahn, Donars Vogel, verehren, will man auch als einen Nachklang altheidnischer Sitte ansehen.

Der Glaube an den Storch als Kinderbringer floß später zusammen mit der Meinung, daß die Kinderseelen im Jungbrunnen neu geboren werden. Daher holt der Storch die Kinder auch aus dem Brunnen oder Teiche, siehe unter Frau Holle S. 261.

D. Donar als Weihegott und Schützer des Rechtes.

Als Freund geordneter Verhältnisse und eines geregelten Lebens ist Donar der Gott der Weihe. Bei Weihefesten waltet er mit seinem Hammer; der Priester weihte mit dem

Hammer des Thor Bräute und Leichen, die Gräber und die Scheiterhaufen, vielleicht auch die neugeborenen Kinder bei der Namengebung. Ebenso weihte man mit dem Hammer die Grenzsteine; so wird der Gott zum Verteidiger der Gemarkung; mit feierlichen Hammerschlägen weihte man ferner Satzungen, nagelte sie gewissermaßen fest; so wird Donar zum Wächter über Verträge und zum Schützer des Rechtes. Der Wurf des Hammers bestimmte nach deutschem Rechte die Grenzen des Besitztums. Als Nachklänge haben wir noch heute drei Hammerschläge bei dem Weihefest der Grundsteinlegung; auch der endgültige Schlag des Hammers bei Versteigerungen ist hierher zu ziehen. Als Zeichen von des Gottes einstiger Macht will man noch die sogenannten Rolands- oder Rutlandssäulen in vielen Städten Norddeutschlands ansehen, in Brandenburg, Bremen, Halle, Nordhausen und an anderen Orten erhalten; jedenfalls sind sie die Wahrzeichen alter Gerichtsstätten.

Auch von der symbolischen Handlung, das Zeichen des Kreuzes über etwas zur Weihe zu machen, will man den Ursprung im heidnischen Hammerzeichen finden, aus welchem sich allerdings leicht das Zeichen des Kreuzes entwickeln konnte. Man berichtet von König Hakon dem Guten, der das Christentum einführen wollte, aber vom Volke gezwungen wurde, an heidnischen Opfern teilzunehmen, daß das Volk unwillig gegen ihn wurde, weil er das Zeichen des Kreuzes über die Speisen mache. Er aber erklärte, er habe das Hammerzeichen gemacht.

Das Verhältnis Thors zu Odin. Öfters geht Thors Wesen in das des Odin über; so erscheint auch Thor hie und da einmal als Kriegs- und Todesgott, sowie als Herr der wilden Jagd, und zwar mehr im Norden, wo er überhaupt viel volkstümlicher war, als Odin; er ist in vielen nordischen Sagen die Hauptperson.

Da beide, Odin und Thor, Schützer des Gedeihens der Felder sind, also Götter des Sommers, so sind auch auf beide Göttergestalten Sagen zu beziehen, in denen die Gottheit oder deren späterer Stellvertreter den Winter bekämpft. „Der Sommer überwindet den Winter“, dieser Grundgedanke so

vieler Mythen kehrt auch in den Thorsagen wieder. Wie im Winter ein „falscher Odin“ herrscht, so ist auch Thor im Winter abwesend, auf Abenteuer ausgezogen ins Land der Frostriesen; er überwindet sie, kehrt wieder, und mit ihm zieht der Sommer ins Land. Dies führt uns zu Thors Kämpfen mit den Riesen.

Thors Kämpfe mit den Riesen. Thor ist der eifrigste und streitbarste Kämpfer gegen das Riesengeschlecht; deshalb heißt er auch vorzugsweise „der Riesentöter“; oft sucht er sie kühn in ihrem eigenen Lande auf. Die Riesen lebten in fortwährender Feindschaft mit den Göttern, da sie den Himmel und die Weltherrschaft zurückerobern wollten.

Es war daher dringend notwendig, daß die Schutzmauer von Asgard, die beim Kriege der Asen und Wanen gänzlich zerstört worden war, wiederhergestellt werde. Da bot sich den Göttern ein verkappter Winterriese an; er wolle die Mauer in einem Winter vollenden, wenn man ihm Freyja, Sonne und Mond als Lohn gebe. Auf des bösen Loki Rat gingen die Götter darauf ein. Sie hintertrieben nun durch eine List, daß der Riese rechtzeitig mit dem Baue fertig wurde (ähnlich wird in unserer Volkssage der Teufel bei seinen Bauten an der glücklichen Vollendung verhindert). Als der Riese die Arglist der Götter erkannte, wurde er zornig. Jetzt sah man erst, was für einen furchtbaren Gegner man vor sich hatte. Da rief man Thor herbei; dieser schwang seinen Hammer und erschlug den Riesen.

In Thors Stärke und Thors Hammer Miölnir lag der Götter Schutz gegen die Riesen, an ihnen hing die Unüberwindbarkeit der Asen. Gern hätten die Riesen sich mit Thor gemessen, wenn er ihnen einmal ohne Kraftgürtel und ohne Hammer genaht wäre; dann würden sie ihn bezwungen haben. Dies suchte der Riese G e i r r ö d h mit seinen beiden Töchtern durch Tücke zu erreichen. Thor überwand sie jedoch, wie die Göttersage erzählt:

Der mutwillige Loki war, in der Göttin Frigg Falkenkleid gehüllt, neugierig nach Geirrödhs Halle geflogen. Dieser ließ ihn einfangen, froh, ein Pfand von den Asen in den Händen zu haben. Er entließ ihn erst gegen das eidliche Gelöbnis, daß er den Riesentöter Thor, aber ohne Kraftgürtel und Hammer, ihm zur Stelle

schaffe. Dem falschen Loki gelang es auch wirklich, Thor unter allerlei Vorspiegelungen zu verlocken, mit ihm unbewaffnet zu Geirrödh zu ziehen. Glücklicherweise kehrten sie unterwegs bei der den Asen befreundeten Riesin Gridh (Ungestüm) ein, die dem Odin einst den Widar (siehe S. 230) geboren hatte. Diese erkannte, daß Geirrödh Böses beabsichtige, und lieh Thor daher ihren Kraftgürtel, Stab und ihre Eisenhandschuhe. Thor mußte den Strom Wimur überschreiten, den eine Tochter Geirrödhs furchtbar anschwellen ließ. Es gelang dem Gotte jedoch, sich an einem Vogelbeerbaum ans Ufer zu ziehen. Müde setzte er sich in einer von Geirrödhs Hallen auf den einzigen dort vorhandenen Sessel; da hob sich dieser höher und höher, von unten geschoben durch des Riesen beide Töchter, die den Gott an der Decke zermalmen wollten. Thor stemmte aber seinen Stab gegen die Decke und drückte den Stuhl mit seiner ganzen Kraft nieder. Da ertönte unten ein gräßliches Jammergeschrei. Der Ase hatte den beiden unter den Sessel geduckten tückischen Riesentöchtern das Rückgrat gebrochen, daß sie sterben mußten. Als wäre nichts vorgefallen, lud nun der Riese den Thor ein, ihm in die große Halle zu folgen, an deren Wänden ringsum mächtige Feuer flammten. Sowie der Gott eintrat, schleuderte der arglistige Geirrödh ihm einen glühenden Eisenkeil nach dem Kopfe; Thor aber fing ihn mit den geliehenen Eisenhandschuhen sofort auf und schleuderte ihn mit so furchtbarer Gewalt zurück, daß der Keil die mächtige Eisensäule, hinter die der Riese flüchtete, dann Geirrödhs Brust durchbohrte und noch durch die Wand des Saales weit hinaus in die Erde fuhr.

Ein andermal war es dem Riesen Thrym wirklich geglückt, den vielgefürchteten Hammer Miölnir dem Gotte zu rauben, als dieser schlief. Zornentbrannt sucht Thor vergebens nach seiner Waffe ringsumher. Loki bietet sich an, dem schlauen Dieb nachzuspähen, und erbittet sich hierzu der Freyja Falkenhülle.

Damit fliegt er ins Riesenland, wo er den Räuber mit Recht vermutet. Hier gesteht ihm lachend der Riese Thrym, daß er den Miölnir geraubt habe; aber er halte ihn acht Rasten tief im Erdinnern auf immerdar verborgen, wenn man ihm nicht die schöne Freyja als Gattin ins Haus bringe. Die sanfte Freyja gerät in Zorn, als Loki und Thor ihr des Riesen Zumutung mitteilen, und weist den unverschämten Vorschlag ein für allemal ab. Jedoch der Hammer muß ausgelöst oder zurückerobert werden, denn ohne ihn wäre die Asenherrschaft gefährdet. Da macht Heimdall im Rate der Götter den Vorschlag, Thor selbst solle den Brautschleier nehmen und, angethan mit der Freyja Kleid und goldenem Halsschmuck, zu

dem Riesen ziehen. Nur nach langem Widerstreben läßt sich Thor diese weibische Vermummung gefallen. Mit ihm zieht Loki in zierlicher Zofentracht als Dienerin der falschen Braut. So fahren die beiden Götter auf dem Gespann der Böcke unter dem Donner der Lüfte, dem Krachen der Felsen und dem Brande der Erde nach dem Riesenlande. Bald sitzt man beim Brautmahle; an des Riesen Seite hat die verschleierte Braut Platz genommen und ißt einen ganzen Ochsen, acht Lachse, alles süße Gebäck und trinkt dazu drei Kufen Meth. Verwundert und argwöhnisch betrachtet Thrym seine Braut. Aber Loki weiß sein Mißtrauen zu verscheuchen: die Braut habe aus Sehnsucht nach ihm acht Tage lang nichts genossen. Lüstern lüftet der Riese den Brautschleier; da flammen ihm zwei rotfunkelnde Augen entgegen, daß er zurückschreckt. Wieder beruhigt ihn Loki: acht Tage lang habe die Braut vor Sehnsucht kein Auge schließen können, daher seien ihre Augen so rot. Nun befiehlt der berauschte Riese, den Hammer herbeizuholen, damit man der Sitte gemäß die Braut weihe. Sowie Miölnir herbeigeschafft wird, erhebt sich Thor, erfaßt ihn, schmettert ihn auf das Haupt des Riesen herab, daß dieser tot zu Boden sinkt; darauf erschlägt er noch dessen ganzes Geschlecht.

So erlangte Thor seinen Hammer wieder. Eine seiner abenteuerlichsten und gefährlichsten Fahrten war die Reise nach Utgard (= Außenkreis) zu dem Riesenkönig Utgarda-Loki.

Thor bestieg seinen Wagen und zog mit Loki nach dem Riesenlande. Der Abend brach herein, weshalb sie bei einem Bauer unterwegs übernachteten. Der Gott schlachtete seine Böcke und ließ sie zum Nachtmahle braten, befahl jedoch, daß man die Knochen sorgfältig aufbewahren und auf die ausgebreiteten Felle der Böcke werfen sollte. Loki aber überredete aus Mutwillen heimlich des Bauern Sohn Thialfi, ein Bein zu zerschlagen, darin wäre das köstlichste Mark. Am andern Morgen weihte Thor mit seinem Hammer die Bocksfelle, worauf sich die Tiere neubelebt wieder aufrichteten; das eine aber hinkte, da ihm ein Bein zerschlagen war. Da geriet Thor in Wut, faßte seinen Hammer und wollte alles zerschmettern. Der Bauer flehte um Gnade und gab ihm zur Sühne seinen Sohn Thialfi und seine Tochter Röskwa als Diener. Mit diesen und Loki setzte der Gott seine Reise zu Fuß fort durch wüste Einöden und endlose Wälder. Am Abend fanden sie eine Höhle und legten sich hungrig darin nieder. Um Mitternacht spürten sie ein heftiges Erdbeben und krochen in eine kleine Nebenhöhle, worin sie sich sicherer fühlten; aber ein gewaltiges Brausen störte ihre Nachtruhe. Als es tagte, erkannten sie, daß nicht weit von ihnen ein mächtiger Riese schlief und durch sein Schnarchen jenes ungeheure Getöse

verursachte. Ihre Herberge war der Handschuh des Riesen gewesen und die Stätte ihrer Nachtruhe der Däumling. Der Riese erwachte, sagte zu Thor, er heiße Skrymir und erkenne in ihm den Asathor. Sie setzten nun gemeinsam ihre Reise fort. Am Abend übernachteten sie unter einer Eiche. Der Riese legte sich sofort schlafen und überließ den Gefährten sein Reisebündel mit dem Speisevorrat; vergebens suchte Thor, die Knoten desselben zu öffnen. Er wird ungeduldig, sucht umsonst den Riesen zu erwecken und schlägt ihm mit dem Hammer auf das Haupt. Der Riese erwacht, fragt, ob ihm ein Baumblatt auf den Kopf gefallen sei, und schläft weiter. Da schwang Thor zum zweiten Male, mit größerer Kraft seinen Hammer, aber der Riese fragt nur, ihm sei wohl eine Eichel auf die Stirn gefallen. Gegen Morgen nahm Thor seine ganze Götterkraft zusammen und führte ingrimmig den dritten Streich auf den Riesen, daß die Erde erbebte. Der Riese aber erhebt sich und meint, ein in den Ästen nistender Vogel habe wohl ein Zweiglein herabgeworfen; dann nimmt er Abschied von Thor. Gegen Mittag gelangt dieser mit seinen Gefährten zur Burg des Riesenkönigs; da sie das Thor nicht zu öffnen vermögen, kriechen sie durch das Gitter und kommen in die Halle, wo Utgarda-Loki auf dem Hochsitz thront, während viele gewaltige Riesen auf den Bänken sitzen. Nachlässig grüßt der Riesenkönig die Wanderer; er erkennt den Thor und fordert sie auf, sich mit seinen Leuten in Wettspielen zu messen. Loki und des Riesenkönigs Koch Logi (= das verzehrende Feuer) essen um die Wette und Thialfi mißt sich mit Hugi (= Gedanken) im Wettlauf. Aber Loki und Thialfi unterliegen. Nun sollte Thor seine Künste im Trinken erweisen. Man holt ein Trinkhorn, von dem der Riesenkönig sagt, daß es manche in einem, viele in zwei Zügen leeren, daß aber keiner so schwach sei, daß er es nicht mit dem dritten Zuge zu leeren vermöge. Thor setzte an und trank in drei vollen Zügen aus Leibeskräften; doch das Horn war kaum einige Zoll vom Rande entblößt. Die zweite Kraftprobe, Utgarda-Lokis Katze in die Höhe zu heben, mißlingt ihm ebenso, zum Schluß soll er noch mit des Königs alter Amme Elli ringen. Aber das alte Weib stand unerschütterlich, während Thor unter dem schallenden Hohngelächter der Riesen auf ein Knie sank. Nach guter Bewirtung bringt sie Utgarda-Loki am folgenden Tage an die Grenze seines Reiches und erklärt dem Gotte, daß alles mit Zauberei zugegangen sei. „Ich war Skrymir, euer Gefährte, mein Reisebündel war mit Eisenstangen zugeschnürt; als du dreimal mit dem Hammer nach meinem Haupte schlugst, schob ich Berge dazwischen. Du aber schlugst drei viereckige Felsenthäler tief in die Berge hinein, deren drittes bis hinab ins Reich der Schwarzelfen reicht. Loki aß mit dem verzehrenden Feuer um die Wette, und was wäre gefräßiger als dieses? Dein Diener Thialfi lief um die Wette mit dem Gedanken; und

was ist schneller als dieser! Mein Trinkhorn stand mit dem unteren Ende im Weltmeer; du aber trankst so gewaltig, daß die Meeresufer in allen Landen weithin zurücktraten, und die Menschen sprachen: „Das ist die Ebbe". Die Katze, die du nur ein wenig zu heben vermochtest, war die Midgardschlange (siehe S. 232); du hobst sie bis zum Himmel. Meine Amme Elli aber war das Alter, das keiner bezwingen kann. Indes rate ich dir, meine Burg nicht ein zweites Mal aufzusuchen, du siehst, wie ich mich verteidigen kann." Wütend schwang Thor seinen Hammer, um sich für den Schimpf zu rächen; aber im Nu waren Utgarda-Loki und die Riesenburg verschwunden.

§ 6. Tyr oder Zio (Saxnot, Heru), der Schlachtengott.

Schon zweimal erkannten wir die Neigung der Germanen, Götterdreiheiten zu schaffen, so S. 226, Odin, Wili und We, und S. 230, Odin, Hönir und Loki (Lodhur); die wichtigste und bedeutsamste Götterdreiheit bei den Deutschen besteht aus Wodan, Donar und Ziu, wie er in Deutschland, oder Tyr, wie er im Norden hieß. Schwingt Wodan den Speer und Donar den Hammer, so Zio das Schwert.

Zio ist der Gott des Krieges, als solcher ein Ausfluß von Wodans Wesen, weshalb ihn die Mythologie zum Sohne desselben (und der Frigg) gemacht hat. Wodan ist jedoch der oberste Kriegsherr, der nur selten persönlich in den Kampf eingreift. Zio hingegen ist recht eigentlich der Gott der blutigen Schlacht; er hetzt die feindlich gesinnten Parteien auf einander zum Kampfe bis aufs Messer. Er stürzt sich selbst kühn ins blutigste Kampfgetümmel; drum ist es gut, ihn bei besonders kühnem Kriegswagnis anzurufen. Seinem Namen nach wäre er soviel wie „leuchtender Himmelsgott", also ein Ausfluß von Wodans Wesen, wie er ja auch als Schlachtengott eine Seite von diesem vertritt. Man stellte sich ihn einhändig vor.

Die Rechte hatte Tyr auf folgende Weise verloren. Der **Fenriswolf**, ein Sprößling Lokis und der Riesin Angurboda, wuchs heran und ward den Göttern zu stark und zu gefährlich. Nur Tyr hatte die Kühnheit, ihm Futter zu bringen. Man beschloß daher, den Wolf zu fesseln und ihn unschädlich zu machen. Aber er zerriß die Fesseln, die man ihm anlegte. Da schmiedeten die Schwarzelfen

das stärkste und festeste Band, namens Gleipnir, aus dem Feinsten und Unbemerkbarsten; sie nahmen hierzu den Schall des Katzentrittes, die Bärte der Weiber, die Stimme der Fische, den Speichel der Vögel, die Wurzeln der Berge und die Sehnen der Bären. Diese Bande waren so kunstreich geschaffen, daß der Gefesselte, je mehr er seine Kräfte zur Befreiung anstrengte, immer fester zusammengeschnürt wurde. Aber der Fenriswolf witterte den Zauber und drohte mit furchtbar geöffnetem Rachen jeden zu verschlingen, der es wagen würde, ihm damit zu nahen. Nur Tyr war so kühn, auf ihn zuzugehen; er liebkoste das Ungeheuer, legte seine Rechte in dessen Rachen, als Zeichen, daß man nichts Böses beabsichtige, und fesselte es. Doch wie das Tier sah, daß es seine Riesenkräfte vergeblich anstrengte, die Bande zu zerreißen, die ihm nur um so tiefer in das Fleisch einschnitten, da zerfleischte es in Wut Tyrs Hand, bevor dieser sie zurückziehen konnte.

Seine Einhändigkeit sucht man damit zu erklären, daß der Schlachtengott nur einer Partei den Sieg zuwenden könne. Ihm war das Schwert heilig, wie die nach ihm benannte Rune Tyr, die man auf das Schwert einritzte, indem man den Namen des Gottes zweimal aussprach (Fig. 73). Bei

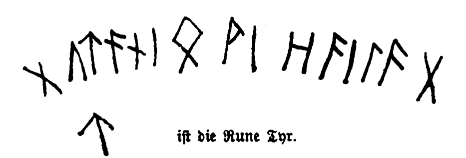


Fig. 73. Runen auf einem Goldring aus Pietroassa.

den Sachsen hieß er Tiu oder Saxnot, benannt als Schwertgott nach dem sax, dem kurzen Schwert der Sachsen. Die Bayern verehrten ihn unter dem Namen Eru oder Heru (= Schwert, gotisch hairus).

Vielleicht ist auch der Gott Irmin, dem die Sachsen nach gewonnener Schlacht opferten, derselbe wie Zio. Dann würde die von Karl dem Großen zerstörte Irminsäule bei Osning im Teutoburger Walde sowie auch die altsächsische Grenzveste an der Diemel, die Eresburg, hierher gehören.

Von den Tagen der Woche war dem Zio der Dienstag geweiht, auch verschiedene Ortschaften und Berge zeigen durch

ihren Namen noch an, daß sie ihm einst heilig waren. An seine Stelle trat in Sagen und Legenden vielfach der heilige Michael.

Die altgermanische Götterdreiheit und die Bedeutung des Saxnot geht aus einer altsächsischen abrenunciatio (Abschwörungsformel des heidnischen Glaubens) hervor, die noch aus dem 8. Jahrhundert stammt: „Ich widersage dem Donar, Wodan und Sahsnot und allen den Unholden, welche ihre Genossen sind“.

Dienstag = Tag des Zio. Die Alemannen nennen ihn = Ziestag. In Bayern heißt er auch Ertag, Eri- oder Erichtag, nach dem Namen Eru. Englisch tuesday, dänisch Tirsdag, lat. Martis dies, französisch mardi. Tacitus, „Germ.“ c. 9, nennt Mars als deutschen Gott und meint damit offenbar unsren, dem Mars am besten entsprechenden, Zio. Die vergleichende Sprachforschung hat den Namen des Zio freilich mit dem des Zeus und Juppiter (Diovis) zusammenstellen müssen.

Duisburg am Rhein (Dispargum), Zievel im Eifelgau, Zingsheim im Zülpichgau, Zissen im Maingau, Zissenheim im Auelgau, Dinslaken (Martis lacus) u. a. haben den Namen des Gottes bewahrt.

§ 7. Frigg, die Gemahlin des Götterkönigs im Norden.

Als nordische Götterkönigin teilt Frigg mit Odin den Hochsitz, weiß, wie er, alle Dinge, die auf Erden geschehen, und schaut in die fernste Zukunft. Ist Odin eine Personifikation des Himmels, so ist sie die Erde. Aus beider Ehe entstammen die Götter Thor, Tyr, Baldur, Hödur, Bragi und Hermodhr. Als Göttermutter ist sie die Schützerin der Ehe, man rief sie in Kindesnöten an. Sie verleiht den Kindersegen durch den Apfel der Fruchtbarkeit.

König Rerir, Sigis Sohn aus Odins Stamm, wurde alt und sah mit Kummer, daß sein Geschlecht mit ihm aussterben würde, daher betete er zu Frigg um Nachkommenschaft. Die Göttin sandte ihm einen Apfel, den der König seiner bejahrten Gemahlin schenkte, und siehe! sie gebar ihm einen starken Sohn, namens Wölsung, von welchem das berühmte Geschlecht der Wölsungen den Namen erhielt. Von Wölsung stammt Siegmund und von diesem der vielgenannte Held Sigurd.

Frigg wohnt in dem prächtigen Palast Fensal oder Fensalir (= Teich- oder Wassersäle) zu Asgard im Kreise der vornehmsten Asinnen. Hier spinnt sie am goldenen Rocken

das feinste Garn und schenkt es dem sie wohl will. Daher erblickt man auch im Gürtel des Orion „Friggs Spinnrocken“ und noch heute heißt das Sternbild in Schweden so. Als Dienerinnen stehen der Göttin zur Seite: Fulla, die vornehmste, die mehr Vertraute als Dienerin ist; sie sorgt für ihren Schmuck und hat Geschmeide und Juwelen der Königin in Verwahrung. Als windschnelle Botin schickt die Gebieterin Gna mit Aufträgen zu Göttern und Menschen, während die Dienerin Hlin von ihr entsandt wird, um ihren Schützlingen Hilfe zu bringen.

Ähnlich wie Zeus und Hera, begünstigen Odin und Frigg oft verschiedene Sterbliche, die mit einander verfeindet sind. Dann weiß die Göttin durch List ihren Günstlingen den Sieg zu verleihen. Hierüber siehe unter Freia S. 258. Einen andern Zug weiß die Edda (Grimnismal) zu berichten:

Odin und Frigg schauten hinab auf die Welt, und der Götterkönig zeigte seiner Gemahlin, wie sein Günstling Geirrödh sich königlicher Ehren erfreue, während dessen Bruder Agnar, Friggs Pflegling, der sich in der Fremde mit einem Riesenweib vermählt hatte, in Mißachtung lebte. Frigg meinte darauf, daß Geirrödh dieser Ehren unwürdig sei, denn er hege niedrige Gesinnungen. Man stritt, wettete, und Odin beschloß, ihn zu prüfen. Die listige Frigg sandte Fulla zu Geirrödh und ließ diesen warnen, ein gefährlicher Zauberer werde ihm nahen, den kein Hund anzubellen wage. Odin zog als Wanderer, in einen blauen Mantel gehüllt, zu Geirrödh. Als dieser sah, daß die Hunde nicht an den Fremdling, der sich Grimnir nannte, heran wollten, ließ er ihn zwischen zwei mächtigen Feuern fesseln, und peinigte ihn so acht lange Nächte. Da durchschaute Odin des Königs Gesinnung und erhob sich mit Majestät, daß die Ketten zu Boden sanken. Als Geirrödh daran den Gott erkannte, eilte er vom Hochsitz herab, um ihn zu versöhnen; aber das Schwert entglitt ihm hierbei, er strauchelte, stürzte in dasselbe und fand so den Tod. Nun wandte Odin seine Gunst dem jüngeren Agnar, Geirrödhs Sohne, zu, in welchem Friggs Liebling wiedergeboren war.

§ 8. Freyja oder Freia (Frouwa), die Götterkönigin der Deutschen.

Mannigfach berühren sich die ihrem Wesen nach engverwandten Göttinnen Frigg und Freyja. Beide sind ursprünglich ein und dieselbe Gottheit, wir müssen sie aber

hier streng aus einander halten, da sie als zwei verschiedene Göttinnen neben einander in Asgard wohnen, während die südgermanischen Stämme hier nur eine Göttin, Freia, verehren.

Freia (die nordische Namensform ist Freyja) nimmt in Deutschland dieselbe Stelle ein, wie Frigg im Norden; sie ist Wodans Gemahlin und die Göttin der Liebe, Ehe und Fruchtbarkeit, die personifizierte Mutter Erde. Wie Frigg, weiß sie ihren Gemahl zu überlisten, wovon der an Karl des Großen Hofe lebende Geschichtschreiber der Langobarden, Paulus Diaconus, erzählt.

Einst lagen Wandalen und Winniler in Streit. Da baten die Wandalen Wodan um Sieg. Der Gott erwiderte ihnen, er werde denjenigen den Sieg verleihen, die er bei Anbruch des Tages zuerst erblicke. Die Fürstin der Winniler aber ging zu Wodans Gemahlin Frea (so nennt sie Paulus) und flehte diese um Sieg an. Die Götterkönigin riet ihr, die Frauen der Winniler sollten ihr gelöstes Haar so um das Antlitz binden, daß es wie Bärte aussähe; dann sollten sie sich vor Morgengrauen nach Osten aufstellen, wohin der Gott zuerst durch sein Fenster blicke. Als nun Wodan am andern Morgen zur Erde hinabsah, fiel sein Auge statt auf die bartlosen Wandalen auf die Weiber der Winniler, und mißmutig fragte er: „Wer sind jene Langbärte?“ — „Du hast ihnen den Namen gegeben“, erwiderte die Göttin, „nun mußt du ihnen auch ein Namensgeschenk verleihen, den Sieg.“ So schlugen die Winniler, die sich fortan Langobarden nannten, durch der Göttin List das Heer der Wandalen.

Wie Frigg, ist Freia eine fleißige Spinnerin, sie geht, zumal in den heiligen Zwölften, von Haus zu Haus und schenkt den fleißigen Mädchen Flachs und wunderthätige Spindeln, den Trägen aber verwirrt, zerreißt oder besudelt sie ihre Arbeit.

Dem Norden ist Freyja die vornehmste Göttin nach Frigg. Ist hier Frigg die Göttin der Ehe, so ist Freyja die Göttin der Schönheit und Liebe. Ihre Verehrung ist wahrscheinlich von den südgermanischen Stämmen erst nach dem Norden gekommen, wofür auch spricht, daß sie dem fremden Göttergeschlechte der Wanen (s. S. 229) angehört. Sie ist eine Tochter der Niördhr und mit ihrem Bruder Freyr nach

Beendigung des Kampfes zwischen Asen und Wanen als Geisel nach Asgard gekommen. Hier bewohnt sie die Burg Folkwang mit dem Saale Seßrumnir. Ihre Erscheinung dachte man sich als die einer gewappneten Kriegsheldin. Dem Norden gilt sie als unvermählt; nach einer Sage war sie jedoch mit Odur verheiratet. Aber Odur verließ sie, begab sich auf Reisen und kehrte nicht wieder. Seitdem irrt sie, ihren Gatten suchend, in allen Ländern umher und weint ihm goldene Thränen nach.

Diese Ehe mit Odur ist offenbar nur eine andere Gestaltung des Mythus von der Ehe der Frigg mit Odin. Wie im Winter Odin fortgezogen ist und ein falscher Odin herrscht, so klagt auch Freyja, wenn sie um den fernen Gemahl weint, um den entschwundenen Sommer.

Die spätere Auffassung der Skalden zog ihre Sittenreinheit in Zweifel. Ihren köstlichen Halsschmuck Brisingamen soll sie von den vier kunstreichen Zwergen, die ihn verfertigten, nur für den Genuß ihrer Liebe erhalten haben; und mehrfach wird sie als Buhlerin gescholten.

Als Liebesgöttin unterstützt sie die Liebenden mit Rat und That. Als Göttin der Fruchtbarkeit ist sie zugleich die Göttin des Frühlings, überhaupt der schönen Jahreszeit.

Außerdem dachte man sich Freia, zumal als Wodans Gemahlin, als Todesgöttin und Herrin der Schlacht. Sie nimmt lebhaften Anteil am Kampf, verleiht Sieg oder Tod und ruft die eine Hälfte der Gefallenen zu sich. Die Walküren werden als Vervielfältigungen ihres Wesens angesehen. In Asgard erscheint sie dann auch als Mundschenkin und reicht den Einheriern das Trinkhorn. Auch an der wilden Jagd nimmt sie teil, kommt aus den Bergen hervor und verschwindet wieder daselbst.

Sie zieht einher auf einem mit Katzen bespannten Wagen, auch auf einem goldenen Eber reitet sie zuweilen. Die Katze als das Tier der Fruchtbarkeit ist ihr heilig. Ebenso sind ihr als Frühlings- und Liebesgöttin die Boten der Liebe und des Frühlings, Schwalbe und Kuckuck, geweiht; daher

fragen junge Mädchen den Kuckuck, den allwissenden Frühlingspropheten, wieviel Jahre sie noch auf einen Mann zu warten haben. Man opferte Freia meist im Frühling; die Hexentanzplätze, so vor allem der auf dem Blocksberg im Harz, sind wahrscheinlich ihre alten Frühlingskultstätten. Noch heute sagt man, daß die Hexen auf dem Brocken den Schnee wegtanzen. Der Freitag war ihr heilig.

Freitag = Tag der Freia (englisch friday). Ihr entspricht Venus. Lateinisch Veneris dies, französisch vendredi. Daß die Katze einst ein der Liebes- und Ehegöttin Freia heiliges Tier gewesen ist, klingt noch nach in der Scherzrede, die wir von einer Braut gebrauchen, welche am Hochzeitstage gutes Wetter hat; wir sagen dann: „Sie hat die Katze gut gefüttert". Die Bedeutung des Kuckucks als des allwissenden Vogels lebt noch in der Redensart: „Das weiß der Kuckuck!" Noch häufiger als die Jahre, die man noch auf einen Mann warten müsse, verlangt man von dem Vogel der Todesgöttin Freia zu wissen, wie lange man noch leben wird. Das Christentum machte den Tag der Freia als den Tag der Kreuzigung Christi zu einem Unglückstage und damit den Kuckuck zum Vogel des Unglücks und Verderbens. So wenigstens versucht man zu erklären, daß der Kuckuck in verschiedenen Redensarten an die Stelle des Teufels getreten ist: „Hol' ihn der Kuckuck! Scher' dich zum Kuckuck! Hol' ihn der Kuckuck und sein Küster (= Wiedehopf?)!" Als Vogel der Liebe hat der Kuckuck, der seine Eier in fremde Nester legt, in dem bekannten Volksliede „die schöne Bertha in das Unglück gestürzt". — Ähnlich wie mit dem Kuckuck verhält es sich mit der Katze. Wie der Freitag zum Unglückstage, so wurde die Katze in christlicher Zeit zum Unglücksboten. Kreuzt sie uns den Weg, so bedeutet das Unglück (vergl. dagegen den glückbringenden Wolf des Wodan, S. 244). Derselbe Aberglaube gilt auch vom Hasen. Vielleicht war auch dieser, wegen seiner Fruchtbarkeit, der Freia heilig. Der Osterhase ist noch nicht mit Sicherheit erklärt, siehe Ostara (S. 274), welche möglicherweise mit Freia ein und dieselbe Göttin ist.

Freia unter anderem Namen in Deutschland. Als Holda, Hulda oder Frau Holle wurde Freia in Thüringen, Hessen und in Tirol verehrt. In der Priegnitz und in Mecklenburg heißt sie Frau Hauden oder Hode. Meist stellte man sie sich vor als eine Herrin von wunderbarer Schönheit. Als Göttin der Fruchtbarkeit zieht sie, namentlich in den heiligen Zwölften, Segen spendend auf einem Wagen umher. Nimmt hierbei

ihr Wagen Schaden und hilfbereite Menschen bessern ihn aus, so schenkt sie diesen wohl ein paar Schnitzel oder Späne davon, die sich dann in Gold verwandeln. Als Göttin der Fruchtbarkeit waltet sie über Regen und Schnee; wenn sie ihr Bett schüttelt, dann schneit es auf Erden. Sie schützt die Liebenden und segnet die Ehen; doch wer ihrer spottet, an dem nimmt sie grausame Rache. Als vornehmste Spinnerin beaufsichtigt sie die Arbeiten der spinnenden Mädchen, belohnt oder bestraft sie. Ihre glänzende Wohnung hat sie unterhalb von Teichen und Brunnen, der Palast der Frigg heißt ja auch Fensalir = Teichsäle. Auch als Todesgöttin war sie bekannt. Von den Bäumen war ihr die Linde heilig.

Nur durch Brunnen oder Teiche führt der Weg zu Frau Holle hinab, wie in Grimms Märchen von der Gold- und Pechmarie. In ihrem Jungbrunnen werden Kranke und Greise wieder verjüngt; hier werden die Menschenseelen neu geboren, die dann der Storch (aus dem Teich oder Brunnen) zu den Menschen bringt, siehe S. 248. In heiligen Nächten kann ein Mädchen im Brunnen oder Dorfweiher das Bild des Zukünftigen erblicken. Vergl. S. 248.

Als Todesgöttin zieht sie mit einer großen Schar von Kinderseelen in die Berge. Hier wohnt sie auch in einem herrlichen unterirdischen Palast, im Venusberg, so vor allem im Hörselberg bei Eisenach, wo sie als heidnische „Frau Venus“ mit ihrem Gefolge ein glänzendes Lustlager hält und edle Ritter zu sich hinablockt (Tannhäuser).

Außer der Linde waren ihr noch viele Pflanzen heilig, die ihren Namen trugen, die heute nach der Mutter Maria genannt werden, wie diese überhaupt im späteren Glauben oft an Freias Stelle getreten ist.

Frau Bertha (Berhta oder Perahta = die Glänzende) wurde namentlich in Schwaben, im Elsaß, in der Schweiz, Bayern und Österreich verehrt. Genau wie Frau Holle hält sie ihren segnenden Umzug. Vom vielen Spinnen hat sie einen großen Fuß; in ihm finden wir den Schwanenfuß der Freyja wieder, der an ihre Walkürennatur erinnert. Sie ging später über in die sagenhafte Mutter Karls des Großen, und auf sie bezieht sich die Klage über die verschwundene gute, alte Zeit: „Die Zeit ist hin, da Bertha spann“. Wir erkennen sie noch wieder in der „weißen Frau“, welche als Ahnenmutter fürstlicher Geschlechter vielfach den Namen

Bertha führt. Ihr Festtag war der 6. Januar, der Perchtentag.

Ebenso haben wir in der in Norddeutschland verehrten Erka, Erke oder Harke Freia zu erblicken. Überhaupt, wo wir finden, daß eine germanische Göttin durch feierlichen Umzug mit einem Pfluge, Wagen oder Schiffe verehrt wird, dürfen wir in ihr eine Fruchtbarkeit spendende Erdgöttin, eine aus Freias Wesen hervorgegangene Gottheit, wenn nicht Freia selbst, sehen.

Hierher gehört ohne Zweifel die bei Tacitus, „Germ." c. 9 erwähnte Isis, die von einem Teil der Sueben unter dem Bilde eines Schiffes verehrt worden sein soll. Hierher gehört vielleicht die Göttin Hludana, die ihre Kulte am Niederrhein hatte, hierher vielleicht auch die von Tacitus „Ann." I, 51 genannte Tanfana, deren Heiligtum Germanicus im Jahre 14 n. Chr. zerstörte. Höchst wahrscheinlich gehört schließlich hierher auch die Verehrung der Nerthus, irrtümlich Hertha genannt. Sie hat wohl mit dem nordischen Gott Niördhr zusammengehört (siehe S. 268). Von ihrem eigentümlichen Kultus seitens einer Reihe germanischer Völkerschaften berichtet Tacitus, „Germ." c. 40: „Auf einer Insel des Ozeans liegt ein unentweihter Hain, in welchem sich ein heiliger, mit Decken verhüllter Wagen befindet. Nur ein einziger Priester darf ihm nahen. Dieser erkennt, wenn die Göttin im Heiligtum weilt. Hat sie den Wagen bestiegen, so geleitet er diesen, der von Kühen gezogen wird, in großer Ehrfurcht. Dann sind frohe Tage, dann herrscht Festesjubel an den Orten, welche die Göttin ihrer Gegenwart und Einkehr würdigt. Kein Krieg wird unternommen, die Waffen ruhen und alles Eisen liegt verschlossen, Frieden und Ruhe kennt man nur zu dieser Zeit, liebt man nur zu dieser Zeit, bis derselbe Priester die Göttin, wenn sie genug hat am Umgang mit den Sterblichen, zum Heiligtum zurückbringt. Dann werden Wagen und Decken in einem einsam gelegenen See gewaschen und, wenn man es glauben kann, die Göttin selbst darin gebadet. Hierbei helfen Sklaven, welche alsbald der See verschlingt. Daher herrscht ein geheimer Schrecken und eine heilige Unkunde, was das sei, das nur Opfer des Todes erblicken".

Noch bis in die neuere Zeit haben Umzüge mit Pflug, Wagen oder Schiffswagen stattgefunden. Von diesem Schiffswagen (carrus navalis), bei dessen Umzuge allgemeine Lustbarkeit herrschte, leitet man jetzt meist die Entstehung des Wortes Karnaval ab, während man früher darin das italienische Carnevale „Fleisch! Leb' wohl!" wegen des Beginnes der Fastenzeit erblicken wollte.

§ 9. Freyr (oder Fro).

Freyr (deutsch Fro = der milde Herr) stammt mit seiner Schwester Freyja als Kind des Niördhr aus dem Wanengeschlecht. Seine Verehrung finden wir mehr im Norden. Hatten wir in Deutschland als Dreiheit der vornehmsten Götter Wodan, Donar und Ziu, so haben wir in Skandinavien Odin, Thor und Freyr, nicht Tyr. Die Standbilder dieser Drei waren auch einst im weitberühmten Tempel zu Upsala aufgestellt. Freyr stand dem Norden höher, als Tyr; in seinem Wesen berührt er sich mehrfach mit Odin und Thor. Er ist der Sonnengott. Als solcher ist er der Besitzer des goldborstigen Ebers Gullinbursti (s. S. 282), dessen Borsten ein Sinnbild der Sonnenstrahlen sind. Auf diesem Eber reitet er durch die Lüfte, er spannt ihn auch wohl vor seinen Wagen. Freyr zu Ehren feiert man das Julfest, das Fest der Wintersonnenwende, woran das sogenannte Julklapp in Pommern noch erinnert. In mancherlei Weihnachtsgebräuchen findet man Nachklänge der einstigen Verehrung des Sonnengottes. Die Festspeise war stets ein gebratener Eber; auf diesen Sühn- oder Sonneneber legte man am Julabende kriegerische Gelübde ab, die noch in demselben mit der Wiedergeburt der Sonne beginnenden Jahre ihre Erfüllung finden sollten. Der Rosmarin war dem Gotte heilig, und noch heute ziert ein mit Rosmarin besteckter Eberkopf in England die Weihnachtstafel. Als Sonnengott hatte Freyr wie Wodan, mit dem er sich als solcher mehrfach berührt, das Rad zum Symbol, außer dem Eber war ihm auch der Hirsch geweiht.

In unsrem Weihnachtsstollen sieht man den Nachkommen jenes altheidnischen Opfergebäcks, das die germanischen Frauen um die Zeit der Wintersonnenwende in Form eines Ebers buken, die christliche Zeit gestaltete es in ein Wickelkind um. Dem Pfefferkuchengebäck gab man auch die Form eines Hirsches, Rades &c., siehe unter Wodan S. 236 und 243.

Man entzündete dem Sonnengott, und nicht nur zur Weihnachtszeit, sondern auch im Frühling, zur Sommersonnenwende und zu anderen Zeiten, Freuden- und Notfeuer (siehe unten). Einen Rest dieser Verehrung glaubt man in unsrem Christbaum zu er-

blicken, der freilich für die ältere Zeit nirgends bezeugt ist. In manchen Gegenden pflegte man mit Stroh umwickelte und dann entzündete Räder den Berg hinabzurollen.

Als Sonnengott ist Freyr Gott der Fruchtbarkeit; als solcher zeigt er Verwandtschaft mit Thor. Wie dieser schützt und segnet er die Viehzucht. Daher wurden ihm bei drohenden Seuchen Notfeuer entzündet; dann trieb man das Vieh, voran die ihm heiligen Schweine, nach dem Feuer; das Tier, welches zuerst durch die Flamme lief, fiel ihm zum Opfer.

Als Gott der Fruchtbarkeit schützt er wie Thor die Ehe, und wie an diesen (s. S. 248) wenden sich an ihn die jungen Mädchen, welche ihren zukünftigen Gemahl sehen wollen. Er ist der Gott der Liebe, weshalb sich Liebende an ihn wie an Freia wenden.

Derartige Bräuche gingen auf den heiligen Andreas über. In vielen Gegenden Deutschlands giebt es mancherlei Gebräuche in der Andreasnacht (30. November), um durch seltsame Orakel den zukünftigen Ehemann zu erkunden. Ähnlich wie den Ofen bittet man den heiligen Andreas als Schutzpatron um einen Ehemann. In Schlesien knien die Mädchen des Nachts vor ihrem Bette nieder und beten: „Herzelieber Andrees! Gieb mir zu erkennen, wie ich heeß". In der Andreasnacht zeigt eine alte als Hexe verschrieene Frau dem Bürgermädchen in Goethes „Faust" den künftigen Bräutigam leibhaftig.

Damit ist er zugleich ein Gott des Friedens, wie die Wanen überhaupt. Er hat, was ihm bei der Götterdämmerung zum Verhängnis wird, sein gutes Schwert, das von selbst tötete, wenn es einmal gezogen war, an seinen Diener Skirnir weggegeben.

Einst stieg nämlich Freyr auf Odins Hochsitz, von wo aus man die ganze Welt überschauen konnte, und erblickte im Riesenlande Gerda, des Bergriesen Gymir Tochter. Sogleich entbrannte er in heftiger Liebe zu der schönen Jungfrau. Er beauftragte daher seinen Vertrauten Skirnir, seine Liebesbotschaft zu übernehmen und bei Gerda für ihn zu werben. Skirnir willigte ein unter der Bedingung, daß ihm Freyr sein Schwert überlasse, welches der Gott auch unbesonnen weggab. Der Diener eilte ins Riesenland, wo es ihm schließlich gelang, die Riesentochter zum Jawort zu bewegen.

So ward Gerda die Gemahlin des Freyr; ihre Hochzeit fand statt in des Gottes Wohnsitz Lichtalfenheim, das ihm die Götter als Zahngebinde geschenkt hatten, als er den ersten Zahn bekam. Ihm gehörte auch das von den Zwergen geschmiedete Schiff Skidhbladhnir, das stets mit günstigem Fahrwinde durch die Lüfte segelte und aus unzähligen kleinen Stücken kunstvoll gefügt war, so daß man es zusammenfalten und in die Tasche stecken konnte. Freyr erscheint auch vereinzelt als Wassergott, hierin ist er das Abbild seines Vaters Niördhr.

§ 10. Baldur und sein Bruder Hödur.

Baldur und sein blinder Bruder Hödur sind Söhne von Odin und Frigg. Baldur oder Balder (althochdeutsch Paltar) ist der Gott des strahlenden Lichtes, sein Antlitz ist weiß und licht, wie der Tag; so ist er der schönste von allen Asen. Als Gott des Lichtes ist er der Gott alles Guten, er ist die Milde, Reinheit und Unschuld selbst, darum wird er von allen geliebt. Durch seine Rede weiß er aller Herzen zu gewinnen, zugleich ist er der gerechteste Gott, weshalb ihm die Sterblichen Gesetz und Recht zu verdanken haben.

Die Kamille heißt nach Baldur Baldersbrau, weil sie Balders Augenbrauen gleicht; denn sie ist „das lichteste aller Kräuter“.

Meist lebte er friedlich in seiner goldenen Burg Breidablick zu Asgard, in glücklicher Gemeinschaft mit seiner schönen Gemahlin Nanna (= die Kühne). Doch wenn er auch der Gott der Milde und Versöhnung ist, so ist er als germanischer Gott nicht minder ein streitbarer Held; tapfer und furchtlos greift er in die Schlacht ein, wobei er gern seinen Lieblingen Hilfe bringt.

Einst litten die Kämpfer in einer Schlacht unerträglichen Durst und nirgends war ein Quell zu erblicken. Da stieß Baldur seine Lanze in den Boden, und wie er sie wieder herauszog, schoß ein starker Wasserstrahl nach. Nach anderer Fassung der Sage schlug der Huf seines Rosses die Erde, worauf die Quelle entsprang.

So sind dem Baldur besonders Brunnen und Auen geweiht. Die Namen von Brunnen, z. B. Baldersbrunnen in der Eifel

Ortschaften und Pflanzen bekunden seinen einstigen Kult in Deutschland, wofür auch der S. 241 angeführte Merseburger Zauberspruch ein Beweis ist. Danach wurde er in Deutschland auch unter dem Namen Phol verehrt, den man in verschiedenen deutschen Ortsnamen hat wiedererkennen wollen. Tacitus berichtet „Germ." c. 43, daß die Nahanarvalen ein dem Kastor und Pollux ähnliches Brüderpaar als Götter heilig hielten, deren gemeinsamer Name Alcis (= die Glänzenden?) war. In ihnen will man Baldur und seinen Bruder Hermodhr, nach anderer Annahme Baldur und Hödur sehen.

Baldur, der Gott des Lichtes, wurde von seinem blinden Bruder Hödur, dem Gott der Finsternis, ohne dessen Verschulden auf Anstiften des bösen Loki getötet.

Einst beunruhigten den Baldur böse Träume, in denen er sein Ende voraussah. Als er den Asen dies erzählte, beschlossen sie ihren Liebling gegen jede Gefahr sicher zu stellen. Auf Odins Rat ließ daher Frigg alle Wesen der Schöpfung schwören, daß sie niemals Baldur schaden wollten. Feuer und Wasser, alle Metalle und Steine, die Erde und ihre Pflanzen, alle Krankheiten und Gifte, die vierfüßigen Tiere, Vögel und Schlangen leisteten insgesamt den Eid. Nun trieben einmal die Götter allerlei Kurzweil mit Baldur. Sie schossen, hieben und schleuderten Steine nach ihm; was sie auch thaten, er trug keinen Schaden davon. Das mißfiel Loki, er verwandelte sich in ein altes Weib, ging zu Frigg und forschte sie hierüber aus. Dabei erfuhr er, daß Frigg ein Pflänzchen vor Walhall, die Mistel (Mistiltein) nicht mit in Eid genommen hatte, da es ihr gar zu jung und unbedeutend erschienen war. Sogleich holte Loki dieses, gab es dem blinden Hödur und zeigte ihm, wie er auch nach seinem Bruder schießen könne. Hödur schoß damit, und durchbohrt sank Baldur zu Boden. Alle Asen weinten und trauerten. Auf Friggs Rat eilte sein Bruder, der schnelle Hermodhr, auf Odins achtfüßigem Sleipnir hinab zu Hel ins Totenreich, um Baldur von dieser gegen ein Lösegeld zurückzuerbitten. Neun Nächte jagte der schnelle Hermodhr dahin, bis er zur Unterwelt gelangte, wo er seinen geliebten Bruder auf dem Ehrenplatze sah. Und wirklich wollte die sonst unerbittliche Hel die Rückkehr des Gestorbenen gestatten, wenn alles auf der Welt um ihn weine; erhebe aber auch nur ein einziges Wesen Einspruch, so müsse er bei ihr verbleiben. Mit diesem Bescheid eilte Hermodhr nach Asgard zurück. Da weinte alles, Menschen und Tiere, Erde und Steine,

Bäume und alle Metalle. Nur ein Riesenweib, namens Thöck, das in einer Höhle saß, blieb trockenen Auges, und wie man es auch bitten mochte, es weinte nicht. Man glaubt, daß dieses hartherzige Riesenweib niemand andres gewesen sei, als der Gott Loki, der Asen ärgster Widersacher.

So muß Baldur bis zum Ende aller Tage im finstern Totenreiche bleiben. Vor Gram über seinen Tod starb Nanna, seine Gemahlin; ihr Leichnam ward zugleich mit ihm verbrannt. Doch dereinst wird Baldur nach der Götterdämmerung wiederkehren, dann wird das Gute im Himmel und auf Erden immerdar herrschen.

§ 11. Loki, der Gott des Bösen.

Loki ist eine nordische Gottheit und scheint in Deutschland nicht bekannt gewesen zu sein. Er stammt der gewöhnlichen Sage nach aus dem Riesengeschlechte, sein Vater hieß Farbauti, die Mutter Laufey oder Nal. Er ist der Gott des zerstörenden Feuers und Vertreter des Bösen. Er ist schön von Gestalt, aber boshaften Herzens. Sein Weib ist Sigyn, von der er zwei Söhne, Wali und Narwi, hat; mit dem Riesenweibe Angurboda zeugte er außerdem drei Sprößlinge, welche, wie er, der bestehenden Weltordnung gegenüber eine feindliche Haltung einnehmen: den Fenriswolf, die Midgardschlange Jörmungandr und die alles Lebende verschlingende Todesgöttin Hel. Bei der Götterdämmerung machen sie ihren zerstörenden Einfluß geltend.

Eine seltsame Stellung nimmt Loki den Asen gegenüber ein. Obgleich er selbst als Ase erscheint und mit Odin sogar Todesbrüderschaft hat, ist er doch der Asen ausgesprochener Gegner. Zwar hilft er gelegentlich den Göttern durch sein anstelliges und verschmitztes Wesen, öfters erscheint er auch nur mutwillig und schadenfroh in seinen kecken Streichen, meist jedoch sucht er Unheil unter den Asen zu stiften und ihnen zu schaden, wo er nur kann. Seine ärgste Schandthat war die hinterlistige Tötung des Baldur, siehe oben. Da erkannte man in ihm den Urheber alles Verderblichen in der Welt und beschloß, Rache an ihm zu nehmen. Loki verwandelte sich daher in einen Lachs und barg sich im Wasserfall Franangr. Aber Odin erspähte ihn von seinem Hochsitz aus, und man unternahm es, ihn zu fangen. Schließlich gelang dies auch

mit Hilfe eines Netzes. Thor griff nach ihm und faßte ihn in der Mitte, aber der aalglatte Loki entglitt seiner Hand, daß der Gott ihn erst wieder am Schwanze festhalten konnte. Seitdem ist der Lachs hinten spitz. Dann fing man seine beiden Söhne Wali und Narwi. Wali wurde von den Göttern in einen Wolf verwandelt, da zerriß er seinen Bruder Narwi. Mit dessen Därmen wurde nun Loki in einer Höhle über die scharfen Kanten dreier Felsen gebunden. Hierauf nahm Skadi (siehe unten) eine Giftschlange und befestigte sie so über Lokis Haupte, daß das Gift in sein Angesicht herabträufeln mußte. Aber seine treue Gattin Sigyn sucht ihm die gräßliche Qual zu lindern; geduldig harrt sie bei ihm aus und fängt die stetig niederfallenden Gifttropfen in einem untergehaltenen Becken auf. Sobald dieses voll ist, gießt sie es aus; unterdessen tropft jedoch dem Loki das Gift ins Antlitz, so daß er sich in furchtbaren Schmerzen schüttelt, daß die Felsen zittern. Die Sterblichen nennen dies „Erdbeben".

Auf welche Weise Lokis Sprößlinge von der Riesin Angurboda gleichfalls unschädlich gemacht wurden, ist schon oben S. 232 und S. 254 berichtet.

Zum Gotte des zerstörenden Feuers wurde Loki wahrscheinlich, indem man ihn mit Logi, dem verzehrenden Feuer, zusammenbrachte. Vergl. S. 269 unter Ögir. Beim Utgarda-Loki essen Loki und Logi um die Wette, siehe S. 253.

§ 12. Die anderen männlichen Gottheiten.

a) Niördhr

ist der Gott des stillen Meeres und herrscht daher zugleich über den Gang des Windes. Man ruft ihn bei Seefahrt und Fischfang an. Er ist so reich an Schätzen, daß er denjenigen, die ihn darum bitten, Gold in Überfluß zu schenken vermag. Er stammt aus dem Geschlechte der Wanen und kam als Geisel nach Asgard, zugleich mit seinen Kindern Freyr und Freyja, welche er mit seiner Schwester (Nerthus?) zeugte. Ihm gehört in Asgard der Palast Noatun. Nach der Götterdämmerung kehrt er nach Wanaheim zurück. Da in Asgard die Geschwisterehe nicht gestattet ist, so hat er hier eine andere Gemahlin, Skadi, die Tochter des Riesen Thiassi.

Die Asen hatten nämlich Thiassi getötet (siehe S. 273), wofür seine Tochter Skadi Buße verlangte. Man verglich sich dahin, daß Skadi sich einen der Götter zum Gemahl wählen dürfe, doch ohne

bei der Wahl mehr als die Füße derselben zu sehen. Da erschienen ihr ein Paar Füße am vollkommensten. „Baldur ist ohne Fehl", dachte sie und wählte — den Niördhr statt des Baldur. Aber die Ehe ist nicht glücklich. Skadi wollte auf den Felsen von Thrymheim wohnen, Niördhr am Gestade des Meeres. Erst wohnten beide abwechselnd zusammen bald hier, bald dort. Aber Skadi störte das Geschrei der Ufermöwe, Niördhr das Geheul der Wölfe im Bergwald. Da blieb er an der See wohnen und sie zog zurück nach Thrymheim.

b) Oegir oder Aegir,

der Gemahl der Ran und Vater von neun Wellenmädchen. Er ist ein Riese, heißt auch Gymer und lebt mit den Göttern in gastfreundschaftlichem Verhältnis. Wie Niördhr ist er ein Gott der Meeresflut. Als Asen und Wanen bei Abschluß des Friedens sich gegenseitig Geiseln stellten, wurde er gegen Niördhr ausgetauscht. Ihm verwandt ist auch der Wassergott Hönir, dem wir bei Erschaffung der Menschen (s. S. 229) in der Götterdreiheit Odin, Hönir und Loki (Lodhur) begegneten. Eine ähnliche Trilogie stellte die vielgeschäftige Sage in Kari (ein Luftriese), Ögir und Logi zusammen. Die Gottheiten beider Dreiheiten sind Vertreter der drei Elemente Luft, Wasser und Feuer.

c) Bragi

ist ein Sohn Odins, als solcher stellt er eine Seite von dessen Wesen dar, er ist der Gott der Dichtkunst. Ihm ist von Odin die größte Menge des begeisternden Dichtermethes verliehen, den er sorgsam bewahrt und nur an wenige Auserlesene spendet. Nach ihm heißt die Skaldenkunst Bragr. Unter den Asen ist er wegen seiner Weisheit und edlen Beredsamkeit berühmt, doch mußte er sich von Loki Mangel an Tapferkeit vorwerfen lassen. Bringen die Walküren neu berufene Helden herauf nach Walhall, so geht er ihnen in Begleitung des Hermodhr entgegen und bewillkommnet sie mit dem Göttergruß. Man stellte sich ihn als schönen Greis mit langem weißen Bart, aber runzelvoller Stirn vor. Eine Harfe oder ein dem ähnliches Instrument, mit dem ihn unsere Künstler darzustellen pflegen, war ihm nicht eigen. Man

legte Gelübde bei Bragis Becher ab, der auch bei dem Regierungsantritt der Fürsten eine wichtige Rolle spielte. Seine Gemahlin ist Idun, s. S. 273.

d) Hermodhr,

Bragis Bruder, ist berühmt durch seine Schnelligkeit, daher unternimmt er als Götterbote die Reise ins Totenreich, um Baldur von Hel loszubitten, s. S. 266.

e) Heimdall

ist auch ein Sohn Odins, aber nicht wie Bragi und Hermodhr von Frigg, sondern von neun Wellenmädchen aus dem Riesengeschlechte geboren. Er ist von hoher Weisheit, hört das Gras wachsen und die Wolle sprießen, folglich auch jeden stärkeren Laut. Er braucht weniger Schlaf als ein Vöglein und sieht bei Tag und eben so gut bei Nacht hundert Rasten weit. Daher ist er der himmlische Wächter von Asgard. Sein Palast Himinbiörg liegt zunächst der Brücke Bifröst; hier hält er, ausgerüstet mit dem Giallarhorn, dessen Schall man in allen Welten vernehmen kann, Wacht (s. S. 231) bis zum Ende der Tage. Dann töten Loki und er einander im Wechselkampfe.

f) Uller,

Sohn der Sif und Stiefsohn Thors, ist ein Gott der Winterszeit. Seine Himmelsburg in Asgard heißt Ydalir. Er ist ein trefflicher Bogenschütze, Jäger und — was zum nordischen Jäger gehört — hurtiger Schneeschuhläufer. So wird er zum Gott der Jagd und mancher Zug von ihm mag auf den heiligen Hubertus übergegangen sein. Als Wintersgott konnte er Odins Stelle einnehmen, wenn dieser (in den Wintermonaten) abwesend war. Man pflegte ihn auch beim Zweikampfe anzurufen.

g) Wali,

Sohn Odins und der Rinda, ein tapferer Kämpfer und guter Schütze, rächt Baldurs Tod an dem unglücklichen Hödur, indem er, in einer einzigen Nacht zum stärksten der Asen

herangewachsen, letzteren tötet und ins finstere Reich zu Hel hinabsendet. Er darf nicht mit Wali, Lokis Sohn (s. S. 267), verwechselt werden.

h) Forseti

= der Vorsitzende, Balders und der Nanna Sohn, stellt eine Seite von Balders Wesen dar, er ist ein Gott der Gerechtigkeit. In seiner Himmelsburg Glitnir thront er als der gerechteste Urteilsprecher. Man hält ihn für denselben wie den Gott Fosite, der auf Helgoland, früher Fositesland geheißen, ein Heiligtum besaß.

i) Widar,

Sohn des Odin und einer Riesin, bewohnt den himmlischen Saal Landwidi zu Asgard und wird „der verschwiegene Ase“ genannt. Ihm ist ein merkwürdig großer Schuh eigen (s. S. 233). Bei der Götterdämmerung ist er einer der tapfersten Streiter; es gelingt ihm, den gräßlichen Fenriswolf zu zerreißen.

§ 13. Die übrigen Göttinnen.

a) Hel,

die Tochter Lokis und der Riesin Angurboda, die Todesgöttin, ist ein heißhungriges Wesen, das alle Lebenden verschlingen will. Odin schleudert sie hinab nach Niflheim. Hier herrscht sie über das finstere Totenreich Helheim. Ihr verfallen alle diejenigen, welche durch Krankheit, Altersschwäche oder sonstwie eines ruhmlosen Todes sterben. Ihr Äußeres dachte man sich von erschreckender Häßlichkeit; die eine Hälfte ihres Körpers ist von weißer Haut überzogen, die andere ist schwarz. „Elend heißt ihr Saal, Hunger ihre Schüssel, Freßsucht ihr Messer, Träge ihr Knecht, Langsam ihre Magd, Einsturz ihre Schwelle, ihr Bette Kümmernis und ihr Vorhang drohendes Unheil.“ Nach Einführung des Christentums wurde ihr Name auf den Aufenthaltsort der Verdammten, die Hölle, übertragen.

Zu Nastrand (Leichenstrand) ist der Aufenthaltsort der Meineidigen und Meuchelmörder; hier ist ein Saal, aus Schlangen gewunden, die fortwährend Gift in die Halle speien, so daß die Verbrecher unter fürchterlichen Qualen im Gifte umherwaten müssen.

Von den Tieren war ihr die schwarz-weiße gierige Elster geweiht; in ihren Sälen kräht der schwarz-rote Hahn, der auch ihr Opfertier ist. Unter Helweg verstand man früher den Weg, auf welchem die Leichen gefahren wurden; der noch heutzutage in einigen Ortschaften nachweisbare „Hellweg“ wird als Name für den Weg zum Friedhofe wohl mit Recht auf die Todesgöttin Hel bezogen.

Die Asinnen bewohnten zu Asgard den Palast Wingolf (Saal der Freundschaft); von ihnen sind außer Frigg und Freyja noch zu erwähnen:

b) Nanna

(die Kühne), Balders schöne Gemahlin, die nach dessen Tötung an gebrochenem Herzen stirbt und nun mit ihm wiedervereint in Hels Reiche den Hochsitz einnimmt. Beider Sohn ist der Gott Forseti.

c) Saga,

wohl eine Personifikation der Geschichte und der Sage. Ihr Palast zu Asgard heißt Sökkwabeck, soviel wie Sturzbach, Wasserfall. In diesem wird sie von Odin besucht, der hier Tag für Tag mit der Genossin aus goldenen Schalen trinkt.

d) Sif.

Ihr zweiter Gemahl ist Thor; aus ihrer ersten Ehe stammt ihr Sohn Uller. Sie ist berühmt durch ihr goldblondes Haar, das ihr Loki einst abschnitt, während sie schlief. Die Zwerge schufen künstlichen Ersatz, s. S. 281. In ihrem Wesen zeigt sie Verwandtschaft mit Freyja und Frigg. Sie scheint eine Göttin der Erde und der Fruchtbarkeit gewesen zu sein, zugleich ist sie die Göttin der Familie.

e) Ran

ist die Gattin des Meergottes Ögir. Sie zieht die Ertrinkenden zu sich in ihr Reich.

f) Gefion.

Als unvermählte Gottheit ist sie die Beschützerin aller Jungfrauen; sterben diese, so werden sie von ihr in ihren herrlichen Palast aufgenommen. Sie ist wahrscheinlich eine Vervielfältigung der Freyja.

Als fahrende Frau sang sie einst so schön vor König Gylfi, daß dieser ihr so viel Land versprach, als vier Stiere in einem Tage und einer Nacht würden umpflügen können. Da nahm sie vier starke Stiere, die sie einem Riesen geboren hatte, spannte sie vor den Pflug und pflügte ein mächtiges Stück Erdreich von dem Festlande ab. Das ist die Insel Seeland. So ist sie zur Lokalgöttin Seelands und überhaupt Dänemarks geworden.

g) Idun

ist die Göttin der Jugend und der sich stets erneuernden Lebenskraft. Als solche verwahrt sie die Äpfel der Unsterblichkeit, von denen die Götter genießen, sobald sie zu altern beginnen; so erhalten sie sich in jugendlicher Schönheit und Kraft bis zur Götterdämmerung. Da Dichterruhm und Unsterblichkeit zusammengehören, macht die Sage Idun zur Gemahlin des Dichtergottes Bragi. Sie zeigt Verwandtschaft mit Freyja.

Einst hatte der Riese Thiassi den Loki zu fangen gewußt und nur unter der Bedingung wieder freigegeben, daß er ihm Idun mit ihren verjüngenden Äpfeln verschaffe. Da spiegelte Loki Idun vor, er habe außerhalb Asgard Äpfel gefunden, die den ihrigen glichen. Idun ließ sich hinauslocken, um sich zu überzeugen und zu vergleichen. Da schoß Thiassi als Adler herab und führte sie samt ihren Äpfeln von dannen. Als die Asen Idun vermißten, zwangen sie Loki, seine That einzugestehen und die unentbehrliche Göttin zurückzuschaffen. Loki nahm das Falkenkleid der Frigg und flog nach dem Riesenland. Thiassi ruderte gerade auf das Meer hinaus, da verwandelte Loki die Göttin schnell in eine Schwalbe und trug sie in seinen Klauen durch die Lüfte davon. Als der Riese heimkam und Idun vermißte, warf er sich in sein Adlerhemd und jagte den Flüchtlingen nach. Diese entkamen glücklich nach Asgard, Thiassi aber verbrannte sich die Flügel an einem von den Asen entzündeten Holzhaufen, wurde gefangen und getötet.

h) Lofn,

eine Ehegöttin, verbindet Liebende und versöhnt zürnende Gatten.

i) Vara,

Göttin der Eide, straft die Meineidigen; kein falscher Eid bleibt ihr verborgen.

k) Siöfn,

eine Liebesgöttin, erweckt in Männern und Frauen die Zärtlichkeit; mit unsrem Seufzen zusammenhängend, scheint ihr Name Liebessehnsucht auszudrücken.

Doch sind manche dieser Göttinnen, so auch Syn, Snotra und andere wohl nur als dichterische Personifikationen anzusehen.

Von deutschen Göttinnen sind noch zu nennen:

l) Fulla,

Volla, eine Schwester Freias nach dem S. 241 angeführten Merseburger Zauberspruche. Sie entspricht der nordischen Fulla, der Dienerin Friggs, s. S. 257.

m) Sunna,

Sonne, wird uns als Göttin durch denselben Zauberspruch bezeugt nebst ihrer Schwester

n) Sinthgunt,

in welcher man eine Mondgöttin sehen will.

o) Ostara.

Ihre einstige Verehrung ist nicht unwahrscheinlich, so wenig wir auch von ihr wissen. Da ostar = ostwärts, hätten wir in ihr eine Göttin des aufsteigenden Lichtes zu sehen, also eine Göttin der Morgenröte und des Frühlings; darauf könnten auch die Frühlingsfeuer deuten. Man nimmt an, ihr zu Ehren sei ein Frühlingsfest gefeiert worden, das als Fest der Auferstehung der Natur später mit dem christlichen Auferstehungsfeste zusammengebracht worden sei.

Die mannigfachen Festgebräuche zur Osterzeit, die sich in so vielen Gegenden Deutschlands erhalten haben, der Osterhase sowie das Gelb- oder Rotfärben der Ostereier zu Ehren der Lichtgottheit, könnten freilich ebensogut wie auf eine Göttin Ostara auch auf die bekannten deutschen Gottheiten bezogen werden.

p) Die Nornen.

Die drei Nornen **Urd** = Vergangenheit, **Werdandi** = Gegenwart und **Skuld** = Zukunft sind die drei Zeit- und Schicksalsgöttinnen. Sie ordnen das Schicksal des Menschengeschlechtes, daher erhalten sie durch Begießen aus ihrem Brunnen diejenige Wurzel der Weltesche Yggdrasil (s. S. 227) lebenskräftig, die sich über das Reich der Menschen erstreckt. Zu ihrem Brunnen reiten die Asen, um Gericht zu halten, weil auch sie den Zeitgöttinnen unterworfen sind. Die Nornen schnüren die Schicksalsfäden, sie spinnen und weben die Geschicke der Menschen, wie es nach griechischen Vorstellungen die Moiren thun. So dachte man sie sich im Norden, wie auch in Deutschland. Hier heißen sie, da bei uns der Name Nornen wohl ungebräuchlich war, **Heilrätinnen**, denn sie beraten das Heil der Menschen. In Holstein nennt man sie **Metten** = die Abwägenden, Messenden; in Tirol sind sie die **Gachschepfen**, weil das Schicksal, das sie schaffen (oder aus ihrem Brunnen schöpfen), jäh, plötzlich eintritt. Auch in Deutschland hatte jede einzelne Norne ihren besonderen Namen, die sich in weit von einander entfernten Gegenden fast gleich bleiben; sie hießen **Einbett**, **Wilbett** und **Warbett**.

Zwei dieser Schwestern dachte man sich in Deutschland weiß, die dritte halb schwarz, halb weiß. Diese gilt als böse, hat Beziehungen zum Tode und berührt sich in ihrem Wesen mit der schwarzweißen Todesgöttin Hel. Urd wird auch mehrfach geradezu als Todesgöttin gedacht; sie ist die mächtigste der drei Schwestern, nach ihr ist auch der Urdsbrunnen benannt In Deutschland führt sie vereinzelt den Namen Held oder Rachel = die rächende Hel. Manche wollen nicht nur Urd, sondern alle drei Nornen als Vervielfältigungen von Hel ansehen.

In den Sagen finden wir drei, auch sieben, neun und zwölf Schicksalsschwestern. Einen Nachklang haben wir in den dreizehn weisen Frauen, die Dornröschen mit ihren Gaben beschenken.

q) Die Walküren.

Wie die Nornen als Schicksalsmächte im allgemeinen walten, so gestalten die ihnen verwandten Walküren das

Schicksal der Schlacht; sie werden daher auch „Odins Nornen“ genannt, ja eine führt sogar den Namen Skuld. Als Kampfgöttinnen sind sie Vervielfältigungen der Schlacht- und Todesgöttin Freia (s. S. 258) und „fällen die Fallenden und walten des Siegs“. Sie kiesen, küren den Wal (= Inbegriff der in der Schlacht Fallenden) und geleiten die auserwählten Helden, welche den Heldentod in der Schlacht gefunden haben, als neu angeworbene Einherier nach Walhall. Als gewappnete Schlachtjungfrauen heißen sie Wal-, Schild- und Helmmädchen. Zugleich sind sie Odins himmlische Schenkmädchen, die den Göttern und Einheriern den Meth kredenzen. Auch erscheinen sie als Vollstreckerinnen von Odins Willen. Wenn sie ausreiten, legen sie ihr Schwanenhemd an und verwandeln sich in Schwäne. Im Norden heißen sie auch Disen, in Deutschland Idisen. In dem einen Merseburger Zauberspruche sehen wir sie Kriegszauber ausüben: sie binden Fesseln, halten Heere auf und entfesseln Gefangene. Der Zahl nach haben wir drei, sieben, neun, zwölf und mehr Walküren.

Auch Königstöchter können in den Stand der Walküren treten, wenn sie sich dem Kampfe weihen und ewige Jungfräulichkeit geloben. Sie heißen dann Wunschmädchen und werden zu Adoptivtöchtern von Odin, wie die Einherier seine Wunschsöhne sind.

r) Die Hexen.

Aus den himmlischen Schlachtjungfrauen hat der Eifer christlicher Priester die abscheulichen Zerrbilder der Hexen gemacht. Noch heute nennt man in Niederdeutschland die Hexen im Anklange an die Walküren Walriderske. Das Wort Hexe oder hagedisse enthält höchst wahrscheinlich in seiner zweiten Hälfte die Disen oder Idisen, also Walküren. Als solche sind auch die Hexen Vervielfältigungen der Freia und zeigen noch Anklänge an dieselbe als die Göttin der Fruchtbarkeit. Hierher gehören die mancherlei Beziehungen der Hexen zu den Katzen, den heiligen Tieren der Freia, hierher, daß sie vielfach als Wettermacherinnen erscheinen, ferner auch ihre eifrige Teilnahme an den altgermanischen

nächtlichen Frühlingsfesten auf dem Blocksberge und anderwärts; sie können Fruchtbarkeit geben und nehmen, können Vieh und Saat behexen. Vielfach bilden sie das Gefolge der Frau Holle, wie die Walküren mit Freia einherziehen.

Nach dem Volksglauben wird eine zwanzigjährige Katze zur Hexe, eine hundertjährige Hexe wieder zur Katze. Gern verwandeln sich die Hexen in Katzen. Wie Freia auf einem Eber, so reitet in der Walpurgisnacht in Goethes „Faust“ die alte Baubo auf einem Mutterschwein.

Öfters verwandeln sich die Hexen in Falter und stehlen als solche Milch und Butter. Daher nennt man die Falter Buttervögel, englisch butterfly, oder Schmetterlinge, denn Schmetten bedeutet Milchrahm. Dasselbe wird auch von den Elben berichtet, s. unten.

§ 14. Riesen, Zwerge und niedere Gottheiten.

A. Die Riesen, Jötunen oder Thursen

sind die Nachkommen des Urriesen Ymir, des ersten lebenden Wesens, s. S. 226. Sie vertreten die älteste Götterdynastie und leben in fortwährender Feindschaft mit den Asen, die ihnen einst die Weltherrschaft entrissen haben; doch sind die Asen mütterlicherseits mit ihnen verwandt, da Odin ein Sohn der Riesentochter Belsta ist, s. S. 226. An Kraft sind die Riesen den stärksten Göttern gewachsen, an Klugheit ebenbürtig, an Zauberkünsten aber sind sie ihnen weit überlegen. Mit ihrer Klugheit paart sich jedoch eine gewisse plumpe Treuherzigkeit, sodaß sie öfters überlistet werden. Ihre Wohnungen sind Felsschluchten und Höhlen. Der Teil der Welt, den sie bewohnen, heißt Jötunheim. Gern bringt die Sage vereinzelt liegende, mächtige Felsblöcke, ebenso die Hünen- oder Riesengräber, mit ihnen in Verbindung. An solchen Stellen hat ein Riese seinen drückenden Schuh ausgeklopft und ein Steinchen ist herausgefallen; oder ein Riese hat den Felsblock einst nach der benachbarten Stadt geschleudert. Denn die Riesen sind Feinde der Kultur und der menschlichen Ansiedlungen. Sie sind die Herren der einsamen nordischen Felsenwelt, sind F r o s t r i e s e n oder H r i m t h u r s e n, als W a s s e r-, B e r g- und F e u e r riesen Verkörperungen gewal-

tiger Naturkräfte; als **Winterriesen** sind sie Freunde der Finsternis, Zerstörung und des Totenreiches. Ihre Söhne sind reißende Bergströme, ihre Töchter sanftrieselnde Bäche. Durch ihre Schönheit gewannen die Riesentöchter mehrfach die Zuneigung der Asen; so vermählte sich Freyr mit der schönen Gerda. Der gewaltigste Gegner der Riesen ist Thor; seine Fahrten nach Jötunheim s. S. 251.

Dem weisen Riesen Mimir ließ Odin ein Auge zum Pfand, um bei ihm vom Borne der Weisheit zu trinken; Mimir trank dann aus dem verpfändeten Auge des Gottes. Später wurde Mimir von den Asen zu den Wanen gesandt, um den Gott Hönir, s. S. 269, der dort als Geisel lebte (ausgetauscht gegen Niördhr), mit klugem Rate zu unterstützen. Die Wanen aber töteten Mimir und sandten sein Haupt an Odin zurück. Dieser belebte es wieder durch Zaubersprüche, so daß es ihm mancherlei kundthut. — Unter dem Namen Gangradr zog Odin zum Riesen **Wafthrudnir**, um sich mit ihm an Weisheit zu messen. Ein jeder setzte das Haupt zum Pfande, wenn er vom andern an Wissen überwunden werde. Alles weiß der Riese zu beantworten; nur Eins nicht, nämlich, was Odin dem toten Baldur ins Ohr geraunt habe. Dieses Geheimnis (wohl das der einstigen Wiederkehr nach dem Ragnarökr) kann nur Odin allein wissen, womit er Sieger bleibt. Dieser Wettkampf auf Frage und Antwort erstreckt sich namentlich auf mythologisches Wissen und ist eine Hauptquelle für die nordische Mythologie (im Wafthrudnismal der poetischen Edda) — Überlistet wurde jener Riese, der den Asen die Schutzmauer um Asgard bauen wollte (s. S. 250). Derartige Sagen gingen in christlicher Zeit auf den Teufel über, daher die verschiedenen Geschichten vom „betrogenen Teufel“ und „dummen Teufel“. An vielen Orten zeigt man noch Teufelsmauern und Teufelsbrücken, die der Versucher baute, um dann kontraktgemäß eine Seele als Lohn dafür zu erhalten. Schließlich wurde er durch eine List an der rechtzeitigen Vollendung gehindert. — Öfters begegnen uns Riesen in der deutschen Heldensage. Sie werden von den Helden erschlagen oder ziehen in ihrem Dienste als Mitkämpfer durch die Länder. — Als Freunde der Finsternis und Feinde des Lebens und der Kultur stehen die Riesen im Gegensatz zu Sonne, Mond und der Fruchtbarkeit. Daher haben sie es meist auf Freyja, als Göttin der Fruchtbarkeit, und Idun, als Göttin der sich beständig erneuernden Lebenskraft, abgesehen. Der obenerwähnte Baumeister der Schutzmauer von Asgard wollte Sonne, Mond und Freyja zum Lohne haben; der Riese Thrym erklärte sich nur dann bereit, Thors Hammer wieder herauszugeben, wenn er Freyja als Gemahlin erhalte.

B. Die Elben oder Wichte im allgemeinen.

Als Gegensatz zu den Riesen schuf die Phantasie vieler Völker kleine Wesen von menschlicher Gestalt, die mit übernatürlichen Kräften begabt sind; doch nirgends ist dieser Glaube so mannigfaltig ausgebildet, wie bei den Germanen. Ähnlich den Riesen erscheinen Elfen und Zwerge als Vertreter eines früheren Zeitalters; sie sind als solche Gegner der Kultur, lieben Waldeinsamkeit und wohnen in den Bergen versteckt. Allgemeiner als Elf, Elbe oder Alb scheint der Name „Wicht" oder „Wichtelmännchen" gewesen zu sein. Man unterscheidet meist Lichtelfen und Schwarzelfen, s. S. 280. Manche nehmen auch drei Arten an: Lichtelfen, Dunkelelfen und Schwarzelfen.

Die Lichtelfen (Liosalfar) wohnen über der Erde in Liosalfaheim, von Gestalt den Menschen ähnlich, oft von derselben Größe, nur schöner; sie sind herrlicher von Angesicht als die Sonne, lieben Musik, Tanz und Fröhlichkeit, scheuen das Tageslicht nicht, meist aber führen sie ihre Reigen in schönen Mondscheinnächten auf einsamen Waldwiesen auf. Den Menschen gegenüber zeigen sie sich freundlich gesinnt und hilfreich.

Die Schwarzelfen (Swartalfar) oder Dunkelelfen (Döckalfar) wohnen unter der Erde in Swartalfaheim. Zu ihnen haben wir auch die Zwerge zu zählen. Meist sind sie häßlich gestaltet, oft verwachsen, haben lange Nasen und kahle oder gehörnte, struppige Köpfe, große Bäuche und spindeldürre Beine. Sie sind schwärzer als Pech. Wenn sie nicht gereizt werden, sind sie meist nicht bösartig, mehr neckisch und mutwillig. Viele Dinge sind ihnen kund, von denen weder Menschen noch Götter etwas verstehen. Meist wagen sie sich nur zur Nachtzeit aus ihren unterirdischen Wohnungen hervor; berührt sie ein Strahl des Tageslichtes, so werden sie zu Stein. So erging es dem Schwarzelfen Alwis, Allweise, dem Odin Thors Tochter, die schöne Thrudh, zur Gemahlin versprochen hatte. Thor kam dazu, als der Zwerg eben die Asentochter in sein unterirdisches Reich abholen wollte, und erklärte, daß er nimmermehr seine Tochter einem bleichnasigen Zwerge geben werde, es sei denn, daß dieser ihm alle Dinge in allen Sprachen benennen könne. Damit überlistete Thor den Zwerg; er fragte in einem fort, bis der erste Morgenstrahl den eifrig antwortenden Alwis überraschte und in Stein verwandelte.

Von einem tückischen Alb leitet man auch das „Alpdrücken" her. Dieser Alb heißt auch Trud oder Nachtmar.

Als das Christentum im Norden Eingang fand, übertrug man mancherlei Eigenschaften von den Lichtelfen auf die Engel. Namentlich in Schottland und England, wo sich der Glaube an sie am längsten erhalten hat, galten die Elfen für wunderbar schön. Sie heißen auch das gute Volk, das stille Volk, die guten Nachbarn, im Norden Lieblinge, in Deutschland gute Holden.

C. Die Zwerge oder Erdgeister.

Sie gehören zu den Schwarzelfen. Über ihre Größe ist die Volksmeinung nicht einig; meist denkt man sie sich etwa so groß, wie vierjährige Kinder, oft aber auch viel kleiner, einen Finger lang; die Gestalt ihrer Füße ist ein Geheimnis, und sehr böse werden sie, wenn man durch ausgestreute Asche ihre Fußspuren erkunden will. Größer erscheinen sie in der deutschen Heldensage; da zeigen sie sich gegenüber den Helden als gewaltige und gefährliche Gegner mit übernatürlichen Kräften. Da die Zwerge unter der Erde wohnen, heißen sie auch Berg- oder Erdmännchen, Unterirdische rc. Sie bilden eigene Königreiche. So haben wir in Deutschland den Zwergkönig Goldemar, sein Bruder ist Alberich, dem wir in der Nibelungensage als Schatzhüter begegnen; er ward in der französischen Sage zu Oberon. In Deutschböhmen ist Hans Heiling, im Harz Gübich, in Tirol war Laurin Zwergkönig.

König Laurin besaß in den Tiroler Bergen einen Rosengarten, den ein seidner Faden umgab. Wer diese Einfriedigung zu zerstören wagte, büßte es mit der rechten Hand und dem linken Fuß. Hier hielt er die schöne Jungfrau Simildе gefangen. Ihr Bruder Dietlieb rief gegen ihn den gewaltigen Dietrich von Berne um Hilfe an, der den Zwerg samt seinem Heere trotz aller Zauberlisten besiegte und gefangen nahm. Ausführlich wird dies in dem aus dem 13. Jahrhundert stammenden mittelhochdeutschen Volksepos Kunech Luarin oder der Kleine Rosengarten erzählt, als dessen Dichter mit Unrecht Heinrich von Ofterdingen genannt wird.

Hierher gehört wahrscheinlich auch Rübezahl, der Berggeist des Riesengebirges. Für seine elbische Natur spricht außer seinem Namen (Rübezahl = Rübenschwanz, ähnlich wie die Elfennamen Erbsenblüte und Senfsame bei Shakespeare) sein koboldartiges Wesen und sein neckischer und mutwilliger Charakter. Daß das Volk sich ..n von menschlicher Größe denkt, beweist nichts hiergegen, da auch

sonst die Elfen zuweilen in dieser Größe erscheinen. Freilich haben Forscher in ihm Wodan und andere Göttergestalten wiederfinden wollen; allerdings sind ihm Züge eigen, die außer ihm nur Wodan aufweist, doch hat er wiederum Eigenschaften, die mit Wodan gänzlich unvereinbar sind. Rübezahl nimmt unter den germanischen Götter- und Sagengestalten eine ganz eigentümlich abgesonderte Stellung ein. Die Mannigfaltigkeit und einzig dastehende Vielgestaltigkeit seines Wesens spricht dafür, daß auf diesen Lokalgeist vom Volke alle möglichen, auch fremde, sagenhafte Züge übertragen wurden, daß auch Züge aus der slawischen Mythologie mit auf ihn übergegangen sind.

Mancherlei geheimnisvolle Kräfte stehen den Zwergen zu Gebote. Sie tragen Nebelkappen oder Tarnkappen, die man sich nicht als bloße Kopfbedeckungen dachte, sondern zugleich als Mäntel, die sie vor dem gefährlichen Tageslichte verbergen. Mit diesen können sie sich daher unsichtbar machen. Das Echo ist ihre Sprache. Die geheimen Kräfte der Pflanzen und Steine sind ihnen kund; sie hämmern die kunstvollen Bergkrystalle und verarbeiten das Gold und die edlen Steine im Erdinnern, während die Zwergweiblein die Herbstfäden weben. Doch ziehen sie sich heutzutage als Gegner der Kultur immer mehr zurück; Glockengeläute, Mühlgeklapper, das Ausroden der Wälder verscheucht sie, sie wandern aus oder verbergen sich, immer scheuer werdend, in ihren unterirdischen Palästen. Öfters bedürfen sie aber menschlicher Hilfe. Sind die Zwergweiblein in Geburtsnöten, so holen die Erdgeister Frauen zum Beistand herab und belohnen sie mit unscheinbaren Dingen, die sich hinterher in Gold verwandeln. Um ihr mißgestaltetes Geschlecht durch Vermischung mit den Menschen zu heben, stellen sie oft Jungfrauen nach; auch lassen sie ihre häßlichen Sprößlinge gern durch Mütter der Oberwelt säugen. Aus demselben Grunde vertauschen sie die Kinder in den Wiegen oft mit ihren kielkröpfigen Wechselbälgen. Gute und arbeitsame Menschen unterstützen sie gern mit ihren Zauberkünsten. Selbst die Götter haben ihnen manche kunstvolle Arbeit zu verdanken.

Der boshafte Gott Loki schnitt einst der schlummernden Sif ihr schönes Goldhaar glatt vom Kopfe ab. Da drohte ihr Gatte Thor

im höchsten Zorn, ihn mit seinem Hammer zu zerschmettern, wenn er keinen Ersatz bieten könnte. Loki gelobte, ein ebenso schönes und kostbares Haar zu schaffen, eilte nach Swartalfaheim hinab zu den Zwergen und klagte hier den drei Söhnen des Iwald sein Leid. Es gelang diesen, einen kunstvollen goldenen Haarschmuck zu fertigen, der Sif auf den Kopf passen und wachsen solle. Zugleich schmiedeten sie ihm freiwillig noch den Speer Gungnir und das Schiff Skidhbladhnir (s. S. 265), das nächst Naglfari (s. S. 232) das größte Fahrzeug der Welt ist. Übermütig begab sich Loki mit diesen drei Meisterstücken zu einem Zwergenpaar, Sindri (Zünder) und Brock (Bläser) und verwettete seinen Kopf, sie könnten nicht dergleichen anfertigen. Beleidigt nahmen die Zwerge die gefährliche Wette an. Sindri warf eine Eberhaut in die Flammen und Brock handhabte den Blasebalg. Flugs verwandelte sich Loki in eine Bremse und stach Brock immer und immer wieder in die Hand, daß das Blut floß. Trotzdem ließ dieser sich nicht abhalten zu arbeiten, und sein Bruder Sindri zog aus dem Feuer den goldborstigen Eber Gullinbursti, der schneller als jedes Roß durch die Lüfte fliegt, bei Tag und auch bei Nacht, wobei seine goldstrahlenden Borsten den Pfad erleuchten. Dann warfen sie einen Klumpen Gold in die Flammen und schmiedeten ein zweites Kunstwerk, wobei sich Brock nur mit Mühe der Bremse erwehren konnte; denn jetzt stach sie ihn in den Hals. Aber Sindri zog aus der Glut den wunderbaren Goldring Draupnir (Träufler), der in jeder neunten Nacht acht ebenso kostbare Ringe von sich herabtropfen läßt. Endlich warfen sie eine Eisenstufe in das Feuer, um das dritte Stück zu vollbringen. Jetzt stach die Bremse Brock, der ohne Unterbrechung arbeiten mußte, damit das Werk nicht mißglücke, so heftig in die Stirn, daß das herabfließende Blut ihm das Augenlicht verdunkelte. Da fuhr er mit der Hand nach dem Gesicht und das Feuer erlosch. Erschrocken trat Sindri ein; zum Glück war die Arbeit schon ziemlich fertig, hatte aber infolge der Störung doch einen kleinen Mangel. Man hatte den Hammer Miölnir (Zermalmer) geschmiedet, der sein Ziel nie fehlte und stets in die Hand des Schleuderers zurückkehrte; nur war der Stiel durch die Unterbrechung etwas zu kurz geraten. Damit hatten die Zwerge ein Anrecht auf Lokis Kopf gewonnen. Dieser aber erklärte, er habe nur den Kopf, nicht auch den Hals mit verwettet, also dürfe man ihm nicht den Hals verletzen, wenn man den Kopf haben wolle. Da stach Brock einen Riemen durch die Lippen des Arglistigen und schnürte ihm seinen losen Mund zu.

Diese sechs Meisterstücke von der zauberhaften Schmiedekunst der Zwerge erhielten die drei ersten Götter (des Norens). Odin empfing den Speer Gungnir und den Ring

Draupnir, Thor das Goldhaar für Sif nebst dem Hammer, Freyr den Eber Gullinbursti und das Schiff Skidhbladhnir. Ein anderes Kunstwerk aus der Hand von vier geschickten Zwergen ist Freyjas glänzender Halsschmuck Brisingamen (Feuerkette), den die Göttin nur dadurch von den Erdgeistern erhandeln konnte, daß sie sich ihnen preisgab.

Odin hätte dieses Kleinod am liebsten selbst besessen und wollte es sich durch Loki stehlen lassen. Als Freyja schlief, nahm dieser es ihr vorsichtig vom Halse ab und entfloh. Aber Heimdall, der Wächter des Himmels, sah das Juwel aus Lokis Mantel hervorschimmern, verfolgte den Dieb, jagte ihm das Gestohlene wieder ab und gab es der Göttin zurück.

D. Wald- und Feldgeister.

Mit den Erdgeistern verwandt sind die kleinen Wald-, Holz- und Moosleute. Sie wohnen unter den Wurzeln der Bäume, schützen und befördern Wachstum und Gedeihen derselben, weshalb wir in ihnen, ähnlich den griechischen Dryaden (s. S. 98), Baumgottheiten zu suchen haben. Ihr Leben ist eng mit dem der Bäume verknüpft; ein Waldweibchen muß sterben, wenn man einem Baume die Rinde abschält. Öfter macht Wodan Jagd auf ein Waldweiblein und zerreißt es dann. Hierher gehören auch die Geister, die in den Saatfeldern wohnen und die Fluren behüten, so die Kornmuhme, der Kornengel und das strahlend schöne Kornkind. Gleich den Zwergen stehlen die Wald- und Feldgeister auch Kinder.

E. Die Wasserelben oder Nixen.

Wie die Berggeister über das Wachsen der unterirdischen Metallschätze wachen, wie die Waldleutchen die Bäume behüten, so sind die Wasserelben die Schutzgeister der Gewässer. Gleich Frau Holle wohnen sie unter Brunnen und Teichen und heißen Wasserholde und Brunnenholde. Für gewöhnlich nennt man sie Nixe, Nicker, seltener Nickel, besonders in Südwestdeutschland Mümmelchen; sie bewohnen die stillen Mummelseen, in denen die Mummel- oder Nixblume, die weiße Seerose oder Wasserlilie blüht. Es giebt männliche

und weibliche Nixen; sie haben oft menschliche Größe, aber keinen fischartigen Unterleib; ihr langwallendes Haar und ihre Augen schimmern oft grünlich, grün erscheinen auch ihre Zähne, öfters haben sie auch große und breite Füße, wie die Wasservögel; gleichwohl sind die weiblichen Nixen von hoher Schönheit. Letztere mischen sich gern unter die Menschen und sind dann an dem nassen Saume ihres Gewandes kenntlich. Sie besuchen die Märkte, wo man, jenachdem sie hohe oder niedrige Preise zahlen, erkennen kann, ob eine Teurung bevorsteht; nicht selten sieht man sie auf Tanzböden; kehren sie aber zu spät in den See zurück, so wartet ihrer strenge Bestrafung, die man aus dem im Wasser aufschießenden Blutstrahl errät. Wie die Zwerge holen sie in Geburtsnöten menschlichen Beistand in ihr feuchtes Reich hinab und lohnen mit Gold; wie alle Elben sind sie Freunde von Musik, besonders Gesang, Spiel und Tanz. Die Gabe der Weissagung ist ihnen eigen. Guten Leuten leisten sie zuweilen Hilfe, doch sind sie auch gefährlich; denn der Nix stellt schönen Jungfrauen nach, und Jünglinge werden oft von schönen Nixen mit bezauberndem Gesange angelockt und in die Tiefe gezogen. Besonders grausam ist der gebietende Nix; bis (oder um oder zu) Johanni fordert der Nix vieler deutscher Flüsse alljährlich ein oder drei Menschenopfer, weshalb man zu dieser Zeit das Baden im Flusse einstellen muß.

Der Mummelsee in Baden und das Flüßchen Mümling im Odenwald sind nach den Mümmelchen benannt; ebenso wahrscheinlich der Neckar nach dem Nix, Nicker oder Necker. Der Fischleib der Nixen ist für die ältere Zeit in der deutschen Sage nicht nachzuweisen; die schöne Melusine soll böhmischen oder griechischen Ursprungs sein. Die Sage von der Nixe Lurlei ist modernen Ursprungs, sie stammt von Clemens Brentano.

F. Die Haus- und Herdgeister.

Während die meisten Elben die Ansiedelungen der Menschen scheu meiden, ist der häusliche Herd gerade der Wohnsitz der freundlichen Hausgeister, Kobolde oder Heinzelmännchen (oft heißen sie Heinrich); sie treiben sich auch, für gewöhnlich

unsichtbar, in Stall und Scheuer umher und verwandeln sich zuweilen in Katzen, Hausschlangen oder Kröten. Dem Hause bringen sie Segen. Freilich necken sie die Hausbewohner gern und treiben oft allerhand Schabernack, besonders mit trägem Gesinde, meist sind sie aber außerordentlich hilfreich, zumal bei häuslichen Verrichtungen. Zum Dank für ihre Thätigkeit setzt man ihnen ein kleines Speiseopfer (oder etwas Milch) auf den Herd oder fertigt für sie eine rote Kappe; das holen sie sich dann über Nacht. Vernachlässigt man es, sie zu belohnen, und reizt sie, so treibt man sie aus dem Hause und mit ihnen das Glück.

Neben den Hausgeistern finden wir auch Hausschlangen und wie jenen wird ihnen Milch zum Trinken hingesetzt. Meist ist Leben und Gedeihen des Kindes eng mit dem der Schlange verknüpft. In alten Häusern, zumal auf dem Lande, findet man noch zuweilen kleine Nischen neben dem Herde; in diese pflegte man dem Kobold ein Tröglein mit Milch oder Brei zu setzen. Es bestand auch die Sitte, geschnitzte Hausgeister auf der Einfassung des Kamins aufzustellen. Im Scherz oder des Schmuckes halber behielt die spätere Zeit diesen Brauch bei.

C. Herrenlose Kobolde.

Ferner giebt es mancherlei herrenlose Kobolde, die man erwerben kann, wenn man sie aber einmal erworben hat nicht wieder los wird; sie verrichten allerlei Dienste und schaffen auch Geld ins Haus. Hierher gehört auch der Alraun oder das Galgenmännlein, aus der einer menschlichen Gestalt entfernt ähnlichen Wurzel der Pflanze Mandragora geschnitzt. Die Alrunen in Österreich sind zwei Zoll groß, Kinder des Teufels und einer klugen Frau Alrune. Sind sie gut gesinnt, so heißen sie Tragerl und bringen alles herbei, was man verlangt.

§ 15. Verehrung der Götter.

Man verehrte die Götter durch Gebet, Opfer und festliche Umzüge, vor allem zu heiligen Zeiten, beim Erwachen des Frühlings und zur Erntezeit, zur Sommer- und Winter-

sonnenwende, an geweihten Orten, auf heiligen Bergen und namentlich in heiligen Hainen. Daß die alten Germanen Tempel, d. h. Gebäude, gehabt haben, stellt Tacitus, „Germ." c. 9 in Abrede. Doch kann das Vorhandensein solcher schon für die ältere Zeit nicht geleugnet werden; wir müssen uns diese aber noch als sehr bescheidene Bauwerke aus Holz, gewöhnlich inmitten heiliger Wälder, denken. Götterbilder verehrten die Germanen nach Tacitus nicht, nur Symbole der Gottheiten; so wohl Wodans Speer, Donars Hammer, das Schwert des Zio 2c. Als sich die Kunst allmählich entwickelte, wagte sie sich auch an die Nachbildung der Gottheiten, und es ist sicher, daß man Götterbildern (meist aus Holz) opferte, wenigstens im Norden. Wahrscheinlich befand sich der heidnische Kultus in Deutschland gerade auf der Übergangsstufe von Symbolverehrung zum Bilderdienste, als ihn das Christentum verdrängte, während die im Norden noch längere Zeit fortdauernde Entwicklung des Heidentums schließlich einen ausgebildeten Bilderkult zeitigte.

Dritter Teil.

Die Heldensage.

§ 16. Die deutschen Sagenkreise.

Schon Tacitus berichtet (Germ. c. 2 und 3, ann. II, 88 und hist. V, 15), daß die Germanen in Liedern das Lob ihrer Götter und Helden beim Ansturm im Kampfe sowie beim frohen Gelage sangen. Die Völkerwanderung mit ihren Stürmen und abenteuerlichen Kriegszügen bot der deutschen Heldensage im frühen Mittelalter reichen Stoff. So beklagenswert auch der Verlust der Sammlungen deutscher Heldenlieder ist, welche Karl der Große veranstaltete, so ist uns dennoch vieles in Volksepen, Volks- und Heldenbüchern erhalten. Zunächst bildete sich die Heldensage in Einzelliedern aus, die zum Preise dieses oder jenes Helden gesungen wurden;

dann webte die vielgeschäftige Phantasie der Sänger einzelne Lieder in einander, verknüpfte verschiedene Begebenheiten, bis schließlich Helden und ganze Sagenkreise zusammengebracht wurden, die der geschichtlichen Überlieferung und der Zeit nach weit von einander getrennt zu halten sind.

1. Der ostgotische Sagenkreis. Der Mittelpunkt der älteren Sagen ist Ermenrich, Gotenkönig aus dem ostgotischen Geschlecht der Amaler (in der Sage Amelungen genannt), der sich als hundertjähriger Greis 375 beim Einfall der Hunnen selbst den Tod gab, um den Untergang seines Reiches nicht überleben zu müssen. Die Sage machte ihn zu einem grausamen Tyrannen, der gegen sein eignes Geschlecht wütet. Die jüngeren Sagen gruppieren sich um Theoderich den Großen (488—526), der 488 gegen Odoaker zog, diesen mehrfach, so bei Verona (daher Dietrich von Verona, zu deutsch Berne), besiegte und das ostgotische Reich in Italien begründete. Die Sage machte ihn zu dem tapfersten Helden, ihm steht sein alter Waffenmeister Hildebrand zur Seite. Die ostgotischen Sagen sind in folgenden Dichtungen des Mittelalters erhalten:

Das Hildebrandslied, vor 800 noch in allitterierendem Versmaße gedichtet, schildert den Kampf Hildebrands bei seiner Rückkehr aus dem Hunnenland mit seinem in Italien herangewachsenen Sohne Hadubrand, der nicht glaubt, daß er seinen Vater vor sich habe, und ihm den Zutritt ins italienische Land verwehrt. Das erhaltene Bruchstück läßt uns über den Ausgang im Ungewissen. Im Heldenbuche Kaspars von der Roen aus dem 15. Jahrhundert bezwingt der Vater den Sohn.

Das Lied von Ecken Ausfahrt stammt, wie die folgenden Lieder, aus dem 13. Jahrhundert und erzählt den Kampf des Riesen Ecke mit Dietrich, in welchem schließlich ersterer unterliegt.

König Laurin oder der kleine Rosengarten. Dietrich bezwingt den Zwergkönig Laurin, siehe S. 280.

Der große Rosengarten. Dietrich überwindet im Rosengarten der Jungfrau Kriemhilde zu Worms Siegfried, den Hüter des Gartens.

Dietrichs Flucht zu den Hunnen. Dietrich flieht vor seinem Oheim Ermenrich, der hier als römischer Kaiser erscheint.

Der Riese Sigenot. Sigenot besiegt Dietrich, doch Hildebrand befreit seinen Herrn wieder.

Alphart. Alphart, einer von Dietrichs Mannen, reitet auf Kundschaft, wird überfallen und getötet.

Die Rabenschlacht (Strit vor Rabene). In einer Bearbeitung des 14. Jahrhunderts erhalten. Dietrich kehrt von den Hunnen zurück und erobert von seinem Oheim Ermenrich, der ihn einst vertrieben, bei Raben (Ravenna) sein Reich zurück.

2. **Der hunnische Sagenkreis.** Er erscheint in der deutschen Sage immer in Verbindung mit dem ostgotischen und burgundischen Sagenkreise. Der Mittelpunkt ist der große Hunnenkönig Etzel (Attila † 453), neben ihm sein Bruder Bloedel (Bleda) und Frau Helche, seine erste Gemahlin; seinen Hof hält er zu Etzelnburg in Ungarn (Ofen?).

3. **Der burgundische Sagenkreis.** Dieser führt uns nach Worms; sein Held ist König Gunther, der geschichtliche Gundicar († 437), der samt seinem Reiche vom Hunnenkönig Attila vernichtet wurde. Die Sage verlegt dieses geschichtliche Ereignis an Etzels Hof. Gunther stehen seine Brüder, die Könige Giselher und Gernot, zur Seite.

4. **Der fränkische oder niederrheinische Sagenkreis.** Die Hauptperson ist Held Siegfried zu Xanten am Niederrhein (der Sigurd in der Sage des Nordens).

Diesen Sagenkreis vertritt noch ohne Berührung mit anderen Sagen **das Lied vom hürnin Sigfrid** (siehe unten S. 291), das dem Versbau nach aus dem 13. Jahrhundert stammt, während es der Sprache nach um 1400 anzusetzen ist.

5. **Der nordisch-sächsische Sagenkreis.** Der Mittelpunkt ist Hettel, König zu Hegelingen (Friesland). Vertreten durch das bedeutendste deutsche Volksepos nach dem Nibelungenliede, durch **Gudrun** (die deutsche Odyssee neben der deutschen Ilias).

Gudrun. In seiner jetzigen Gestalt um 1190 von einem österreichischen Dichter verfaßt. Es zerfällt in drei Teile:

1. **Hagen**, Sohn des Königs von Irland, wird als Kind von einem Greif auf eine Insel entführt, wo er die durch gleiches Schicksal dahin verschlagene Königstochter Hilde aus Indien findet. Mit Hilfe eines vorbeisegelnden Schiffes gelangt er mit ihr in die Heimat zurück, heiratet sie und wird König von Irland.

2. Der Hegelingenkönig Hettel wirbt um Hilde, die Tochter von Hagen und Hilde, durch seine Mannen, den alten Wate, Frute und den Sänger Horand. Letzterer gewinnt die Jungfrau durch seinen süßen Gesang; sie flieht mit ihm zu Hettel und wird dessen Gattin.

3. Gudrun, die Tochter von Hettel und Hilde, ist mit Herwig, dem Sohne des Königs von Seeland, verlobt. Hartmut, Sohn des Normannenkönigs, ein abgewiesener Freier, entführt sie nach seinem Hofe. Da sie sich weigert, ihrem Verlobten die Treue zu brechen, duldet sie dreizehn Jahre als niedrigste Magd die Mißhandlungen von Hartmuts Mutter Gerlinde. Endlich kommt Herwig mit einer Flotte und erobert seine Braut zurück.

6. Der langobardische Sagenkreis. Durch den Einfluß der Kreuzzüge sind die Epen desselben mit fabelhaften orientalischen Wundergeschichten ausgeschmückt.

König Rother, ein Spielmannsepos aus der zweiten Hälfte des 12. Jahrhunderts, nur in Bearbeitung des 14. Jahrhunderts erhalten, schildert die abenteuerliche Brautfahrt König Rothers von Apulien nach Konstantinopel.

Ortnit, um 1250 verfaßt, behandelt den Zug des Königs Ortnit von Lamparten (Langobardenland) ins Morgenland.

Hugdietrich und Wolfdietrich stammt aus dem 13. Jahrhundert. Hugdietrich, König von Konstantinopel, wirbt in abenteuerlicher Weise als Jungfrau verkleidet um die schöne Hildeburg. Ihr Sohn ist Wolfdietrich, der als Kind von einem Wolfe davongetragen war. Er wird von seinen neidischen Brüdern vertrieben, seine Mannen werden gefesselt, er irrt in der Ferne umher und befreit schließlich seine gefangenen Mannen, wird Kaiser und beschließt seine Tage im Kloster.

7. Fremde Sagenkreise. Gegen Ende des 12. Jahrhunderts entfaltete das Rittertum mit seiner feinen höfischen Zucht die höchste Blüte. Mit französischer Sitte und Redeweise kamen aus Frankreich auch andere Sagenstoffe herüber. So die bretonischen Sagen vom König Artus und seiner Tafelrunde, von deren Rittern Iwein, Gawein, Parzival, Tristan, Erek, Lanzelot, Wigalois u. a., ferner die dem Orient entstammende spanische Sage vom heiligen Gral mit seinem geistlichen Ritterorden, den Templeisen, und Karl der Große mit seinen Paladinen (Roland). Die meisten deutschen Gedichte, die sich mit diesen Stoffen befassen, stammen aus der Blütezeit der höfischen Ependichtung um 1200.

Hier sind zu nennen aus früherer Zeit (um 1130) das Rolandslied vom Pfaffen Konrad. Um das Jahr 1200 fallen die Dichtungen Erek und Iwein des Hartmann von Aue, der Parzival, Willehalm und Titurel Wolframs von Eschenbach und der Tristan Gottfrieds von Straßburg.

Wenn auch die ritterlichen Dichter mit Stolz auf die fahrenden Sänger herabsahen, die von Dietrich und Siegfried sangen, so lebten doch nur die Lieder der letzteren, die ersten fünf Sagenkreise, wirklich im Volke. Wir sehen an den einzelnen Gedichten, wie die Sagen sich allmählich vermischten. Bei dem ostgotischen Sagenkreise sehen wir, wie die ältere Ermenrichsage mit der jüngern Dietrichsage verknüpft wird, indem Ermenrich zum Oheim Dietrichs gemacht wird; im Großen Rosengarten ist schon die Dietrichsage mit dem burgundischen Sagenkreise verbunden. So verschmelzen sich die verschiedenen Sagen immer inniger, auch mit dem uralten Göttermythus, der in ihnen nachklingt, wie wir am Nibelungenliede sehen. Das Ostgotenreich Dietrichs sank in Trümmer, die Franken aber wurden Herren über die meisten deutschen Stämme; so ist es gekommen, daß die ostgotischen Sagen zersplittert wurden, daß kein großes und einheitliches Amelungenlied entstand, aus der fränkischen Sage aber das größte und schönste Volksepos der Deutschen erwuchs, das Nibelungenlied.

§ 17. Die nordische und deutsche Nibelungensage.

Der Wechsel zwischen Sommer und Winter, zwischen Fruchtbarkeit und Erstarrung, Leben und Tod in der Natur ist der Kern und Grundgedanke vieler Göttersagen bei den meisten Völkern. Der Winter erscheint als übermächtiger Riese, als alles verschlingender Drache rc., der Sommer als jugendlich schöner Gott. In der einen Sage besiegt der böse Winter den Sommer- und Sonnengott und verjagt oder tötet ihn, in einer andern wird er bezwungen, die entschwundene, Leben spendende Gottheit kehrt wieder. Dieser Haupt- und Grundgedanke vieler Göttersagen ist in die Heldensage (schließlich sogar ins Volksmärchen) übergegangen. Auch in

verschiedenen deutschen Heldensagen klingen derartige uralte Mythen nach; sie sind jedoch hier in mannigfacher Weise umgestaltet worden. Die Götter wurden in euhemeristischer Auffassung zu Helden, und man verschmolz historische Sagenstoffe und Begebenheiten mit den Mythen. So ist auch unsere Nibelungensage entstanden.

Schwierig ist es freilich, den mythischen Kern herauszuschälen, und hierbei gehen die Ansichten der Forscher weit aus einander. Mag nun Wodan, Freyr oder Baldur oder auch eine Verschmelzung dieser drei Götter in Siegfried gesehen werden, mag die mythologische Forschung noch andere Gottheiten in Siegfried vermenschlicht, noch andre Mythen in der Nibelungensage wiederfinden wollen, jedenfalls ist unverkennbar, daß das altgermanische Heidentum noch vielfach in unser deutsches Nibelungenlied hereinragt. Mythisch ist schon der Name Nibelungen, Söhne der Finsternis, des Totenreiches Niflheim, Nebelheim; an Niflheim, weniger an Loki, gemahnt ferner der finstere Hagen in rabenschwarzer Kleidung. In Brünhilde erkennen wir die Walkürennatur wieder; die Tarnkappe und der Albenfürst Alberich erinnern uns an die Erdgeister, während die in der Donau badenden Meerweiber, welche die Zukunft wissen, unsren Wasserholden ähnliche Erscheinungen sind.

Wir haben zwei Fassungen der Nibelungensage, die sich in den Hauptzügen meist gleichen; eine nordische, welche uns in den Liedern der Edda (s. S. 224), mit Ergänzungen durch die jüngere Edda und die Wölsungasage, erhalten ist, und eine deutsche, unser **Nibelungenlied**, das um das Jahr 1200 gedichtet (oder zusammengefügt) worden ist. Letzteres berührt Siegfrieds erste Jugendthaten nur in Kürze; bei Siegfrieds Ankunft in Worms wird die Erzählung derselben Hagen in den Mund gelegt. Eine ausführliche Schilderung derselben ist uns nur in später Fassung, in Drucken aus dem 16. Jahrhundert, in sogenannten „Fliegenden Blättern", im „**Lied vom hürnin Sigfrid**" erhalten, das aber seinem Inhalte nach auf weit frühere Zeiten zurückgeht und die Siegfriedsage noch ohne Berührung mit anderen Sagenkreisen zeigt.

Wenn auch die Heimat der Nibelungensage am Rhein zu suchen ist, so zeigt doch die nordische Fassung noch weit



mehr mythische Elemente, als die deutsche, wie die beiden kurz erzählenden Wiedergaben der Sage im Folgenden beweisen.

A. Die nordische Nibelungensage.

Herkunft des Nibelungenhortes und des fluchbeladenen und verderbenbringenden Ringes. Zuerst wird uns geschildert, wie dem reichen Zwerg Andwari sein unermeßlicher Schatz genommen wird, wie Andwari sein letztes Kleinod, einen Reichtum verleihenden Ring, hergeben muß, über den er in seiner Verzweiflung einen Fluch ausspricht, der ganzen Geschlechtern den Untergang bringt.

Die drei Götter Odin, Hönir und Loki (S. 229 und 269) kamen einstmals auf einer Wanderung an einen Wasserfall, an dessen Rande ein Fischotter einen eben gefangenen Lachs verzehrte. Loki tötete den Fischotter mit einem Steine. Am Abend fanden sie ein Nachtquartier im Hause des Bauern Hreidhmar, der samt seinen drei Söhnen Fafnir, Regin und Otter vieler Zauberkünste mächtig war. Die Götter zogen den erlegten Fischotter hervor und ersuchten den Bauer, ihnen ein Abendessen davon herzurichten. Da erkannte dieser, daß sie seinen Sohn Otter, der sich oft in ein solches Tier verwandelte, getötet hatten; ergrimmt legte er Hand an die Götter, fesselte sie und verlangte, wenn sie ihr Leben lösen wollten, daß sie den ganzen Otterbalg mit Gold füllen und hüllen, das heißt ausfüllen und dann noch von außen gänzlich mit Gold bedecken müßten. Loki, der Thäter, ward ausgesandt, um die Menge Goldes zusammenzubringen. Er kam wieder an jenem Wasserfall vorbei, in welchem ein Zwerg, namens Andwari, sich in Gestalt eines Hechtes tummelte; hurtig fing er diesen und erklärte, ihn nur dann frei zu lassen, wenn er ihm alles Gold aus seinen Felsen herbeischaffte. Wohl oder übel mußte sich der Zwerg dazu verstehen; nur einen Zauberring, mit dem sich alles Gold aus Bergen und Flüssen hervorlocken, also der preisgegebene Schatz wieder erneuern ließ, suchte er vergebens vor Loki in der Hand zu verbergen, erbarmungslos nahm ihm der Gott dieses letzte Kleinod. Da sprach der unglückliche Andwari den Fluch über den Ring aus, daß er hinfüro jedem Besitzer das Leben kosten solle.

Der Fluch des Andwari geht am ersten Besitzer des Ringes, am Bauer Hreidhmar, in Erfüllung; Fafnir, einer seiner Söhne, tötet ihn, setzt sich in den alleinigen Besitz des Schatzes, verwandelt sich in einen Drachen und hütet als solcher den Hort auf der Gnitaheide.

Loki eilte hierauf mit Ring und Schatz zu dem Bauer zurück, und füllte und hüllte den auf die Hinterbeine gestellten Otterbalg. Aber Hreidhmar entdeckte, daß ein Haar der Schnauze hervorstehe, weshalb Odin noch den verhängnisvollen Ring, den er für sich behalten wollte, oben darauf legen mußte. Nunmehr durften die Götter ungehindert weiterziehen. Doch kaum waren sie fort, so verlangten Fafnir und Regin einen Teil des Goldes als Bruderbuße von ihrem Vater. Da Hreidhmar sich weigerte, wurde er im Schlafe von seinem Sohne Fafnir mit dem Schwerte durchbohrt. Am andern Morgen forderte Regin von seinem Bruder die Hälfte des Schatzes; aber Fafnir zwingt ihn durch Drohungen zur Flucht, verwandelt sich in einen fürchterlichen Drachen, begiebt sich auf die Gnitaheide und hütet hier seinen Schatz in einer Höhle.

Regin, Fafnirs Bruder, zieht sich in dem jungen Sigurd (die nordische Namensform für Siegfried) einen Rächer heran, der Fafnir töten und den Schatz erringen soll.

Regin, ein kunstreicher Schmied, aber von Gestalt ein Zwerg, wagte sich nicht an seinen Bruder, um das ihm vorenthaltene Erbteil zu erstreiten, doch sann er auf Rache. Er trat in den Dienst des Dänenkönigs Hialprek und ward hier Lehrmeister von Sigurd, dem Stiefsohne von Hialpreks Sohn Alf. Sigurd stammte aus erlauchtem Geschlechte, sein Vater war der im Kampfe gefallene Siegmund (auch ein Beiname Odins!), Wölsungs Sohn (siehe S. 256), also aus Odins Stamm selbst entsprossen. Als der Jüngling Sigurd heranwuchs, schmiedete ihm Regin ein kunstvolles Schwert, Gram genannt, so scharf, daß es im Rhein (!) eine leichte Wollflocke zerschnitt, die der Strom dagegen antrieb, und wie Sigurd damit auf den Amboß schlug, fiel dieser gespalten aus einander, und dennoch zeigte die Schärfe keinerlei Scharte. Nun schilderte Regin dem kampfbegierigen Jüngling, wie mit diesem Schwerte ein giftspeiender Drache auf der Gnitaheide zu erlegen und ein unermeßlicher Schatz zu gewinnen sei.

Der Fluch des Zwerges Andwari erfüllt sich nun am Drachen Fafnir und seinem Bruder Regin. Sigurd tötet den Drachen; da aber Regin, um alleiniger Besitzer des Hortes zu bleiben, des jungen Helden Tod plant, wird er von letzterem getötet; somit wird Sigurd Besitzer von Schatz und Ring.

Erst rächte Sigurd seinen Vater mit Hilfe des Schwertes; dann suchte er, begleitet von dem feigen Regin, in die Nähe des Drachen zu gelangen, der in seiner Felsenhöhle auf dem Schatze lag. Mitten

auf dem Wege zu dem Brunnen, nach welchem der Drache täglich zu kriechen pflegte, höhlte Sigurd eine Grube aus, verbarg sich darin und überdeckte sie mit Reisig. Als nun der Drache seinen Weg darüber nahm, erstach ihn Sigurd von unten mit seinem Schwert. Regin hieß Sigurd hierauf, ihm als Bruderbuße — jetzt erst gestand er ihm, daß der Drache sein Bruder gewesen sei — des Drachen Herz zu braten, trank vom Blute des Ungeheuers und legte sich schlafen. Der Jüngling briet das Herz am Feuer und stieß mit dem Finger daran, um sich zu überzeugen, ob es gar sei, verbrannte sich aber dabei und steckte den schmerzenden Finger in den Mund. Dadurch wurde es mit einem Male licht vor seinem Geiste: er verstand die Sprache der Vögel. So hörte er, wie Adlerinnen mit einander sprachen, daß sein Lehrmeister Regin Verrat sinne und ihn im Schlafe ermorden wolle, um den Schatz allein zu besitzen; eine Adlerin riet ihm daher, den tückischen Regin zu töten. Diesem Rat folgte der junge Held und schlug Regin das Haupt ab. Weiter verkündeten ihm die Adlerinnen, daß auf dem Hinderberge, von flammender Lohe umgeben, die herrlichste Jungfrau schlafe. Diese beschloß er zu erringen, zuvor aber lud er den schweren Goldschatz auf sein starkes Roß Grani, das von Odins Sleipnir abstammte; wäre es nicht göttlichen Ursprungs gewesen, so hätte es nicht die unermeßlichen Reichtümer fortzuschaffen vermocht. So aber trug es den Helden und den Schatz zugleich von dannen.

Sigurd zieht aus, um Brynhild, die herrlichste Jungfrau, zu suchen; er sprengt durch die flammende Waberlohe und verlobt sich mit Brynhild.

Nach langem Ritt erblickte Sigurd auf einem Berge ein feuerumwalltes Schloß. Kein Held vor ihm hatte gewagt, die Glut (Waberlohe) zu durchreiten; er spornte sein Roß und setzte hindurch. Da sah er vor sich einen gewappneten Krieger im Schlafe. Er nahm ihm den Helm vom Haupte und erkannte, daß es eine wunderschöne Jungfrau war. Dann löste er ihre feste Brünne (Ringpanzer) mit Hilfe seines Schwertes, wobei das Weib erwachte. Sie war eine Walküre (siehe S. 275), die von Odin verstoßen war, weil sie in einem Kampfe dem, der nach Odins Willen siegen sollte, den Untergang gebracht hatte. Odin gebot ihr, sich zu vermählen; sie aber erbat sich von ihm die Gnade, den Kühnsten freien zu dürfen. Deshalb hatte Odin sie mit dem Schlafdorn gestochen und mit dem Flammenzaun umgeben, den nur der kühnste Held zu durchdringen wagen würde (Nachklänge im Märchen von Dornröschen). Sie nannte sich Sigurdrifa, sie hieß auch Brynhild, verlobte sich mit Sigurd, trank mit ihm den Minnetrank und teilte ihm ihre überirdische Weisheit mit. Dann verließ sie der Held und gelobte, in einem Jahre wiederzukehren.

Aber bald vergißt er am Hofe der Niflungen Brynhild und verlobt sich mit Gudrun, der Tochter des Niflungenkönigs Giuki. Im deutschen Nibelungenliede heißt sie Kriemhilt; es ist nicht recht klar, warum in der nordischen Fassung der Name geändert ist.

Auf seinen Fahrten kam Siegfried an den Hof des Königs Giuki, der über die Giukungen oder Niflungen herrschte. Der Ruf seiner Thaten und seines Reichtums war ihm vorausgeeilt, und man empfing den Helden mit den höchsten Ehren. König Giuki hatte mit seiner Gemahlin Grimhild zwei Söhne, Gunnar und Högni nebst einer schönen Tochter Gudrun, außerdem einen Stiefsohn Guthorm. Grimhild wünschte nichts sehnlicher, als Sigurd zum Schwiegersohn zu haben, aber sie wußte um seine Verlobung mit Brynhild. Deshalb reichte sie ihm heimlich einen Vergessenheits- und Liebestrank. Da vergaß der Held sein Gelöbnis samt Brynhild, erglühte in Liebe zu Gudrun und verlobte sich mit ihr.

Nunmehr freit Gunnar, Giukis Sohn, mit Sigurds Hilfe Brynhild, und Sigurd vermählt sich zugleich mit Gudrun.

Gunnar beschloß, Brynhild für sich zur Gemahlin zu gewinnen, wobei ihn Sigurd, dem die klare Erinnerung an das mit Sigurdrifa Erlebte entschwunden war, unterstützte. Aber Gunnar vermag nicht, durch die feurige Lohe zu dringen. Hilfebereit und zauberkundig nimmt Sigurd Gunnars Gestalt an und sprengt als Gunnar durch die Flammen, worauf sich ihm Brynhild ergiebt. Sie wechseln die Ringe, und Sigurd erhält (nach anderer Fassung: giebt ihr) den fluchbelasteten Ring aus dem erbeuteten Schatze des Fafnir, den er vor länger als einem Jahre ihr zur Verlobung gegeben hatte, zurück. Sie besteigen das gemeinsame Lager, doch der Held legt zwischen sich und die für seinen Schwager erworbene Braut das blanke Schwert. Am andern Morgen tauschen beide Helden wieder die Gestalt und der wahre Gunnar geleitet Brynhild nach Hause, wo man ihre Vermählung und zugleich Sigurds Hochzeit mit Gudrun feiert.

Einige Zeit darauf muß sich Brynhild von Gudrun vorwerfen lassen, daß sie von Sigurd und nicht von Gunnar errungen worden sei, worauf sie aus Rache Sigurds Ermordung ins Werk setzt und sich selbst an dessen Leiche den Tod giebt.

Gunnar herrschte als König im Reiche der Niflungen; neben ihm lebte am Hofe Sigurd, stets zur Hilfe bereit, so daß er leicht



als Abhängiger, als des Königs Vasall, erscheinen konnte. Bald kam es daher zu Rangstreitigkeiten zwischen Brynhild und Gudrun. Als beide einst gemeinsam im Rheinstrom badeten, verlangte Brynhild, Gudrun solle unterhalb der Strömung in das Wasser steigen, damit nicht das von ihrem Haar abströmende Wasser sie benetze, und fügte hinzu, daß jene als Frau eines Vasallen nicht wieder wagen sollte, mit ihr, der Königin, gemeinsam zu baden. Da rief Gudrun: „Sigurd ist ein König und eben so mächtig wie Gunnar; er stammt von Odin selbst ab, und alle Lande preisen seine Thaten". „Thaten?" erwiderte Brynhild, „nur durch List erlegte er den Drachen, die Waberlohe zu durchreiten war er zu feig." Da lachte die sonst so sanfte Gudrun, beleidigt und gereizt, laut auf und hielt ihr höhnend vor, was Sigurd seiner Gemahlin einst unvorsichtig verraten hatte, daß nämlich Brynhild auf dem Hinderberge sich nicht dem Gunnar, sondern dem Sigurd ergeben habe, und zeigte ihr unter Schmähworten als Beweis jenen unseligen Ring. Tiefverwundet erkannte Brynhild den Verlobungsring wieder, die alte Walkürennatur erwachte in ihr, und sie verlangte als Rache von ihrem Gemahl Sigurds Tod. Aber weder Gunnar noch sein Bruder Högni durften ihn töten, da sie mit dem Helden Blutbrüderschaft geschlossen hatten; es wurde daher, trotz Högnis Einspruch, ihr Stiefbruder Guthorm zur Mordthat gedungen, der schon längst Sigurd seines Ruhmes und seiner Schätze wegen beneidete. Er benutzte die günstige Gelegenheit, wo der ungleich stärkere Sigurd wehrlos im Walde aus einem Brunnen trank, und stieß ihm den Speer von hinten durch das Herz. Grenzenlos war Gudruns Leid, höhnend triumphierte Brynhild und erklärte Gunnar, daß dem Sigurd allein ihr Herz gehört habe, und da sie nicht im Leben vereint sein konnten, würden sie es nun im Tode sein. Sie bestieg Sigurds Scheiterhaufen und stieß sich über seiner Leiche das Schwert durch die Brust. Gunnar und Högni nahmen hierauf den Goldschatz mit dem fluchbeladenen Ring in ihren Besitz.

Nach Jahren vermählt sich der Hunnenkönig Atli (Etzel) mit der verwitweten Gudrun. Um in den Besitz des Nibelungenhortes zu kommen, ladet er ihre Brüder zu einem Feste an seinen Hof. Hier empfängt er sie jedoch feindselig und läßt sie fesseln. Da Gunnar ihm nicht verraten will, wo sie den Goldschatz versenkt haben, solange sein Bruder, Högni, der einzige Mitwisser, noch lebe, läßt Atli diesem das Herz aus der Brust schneiden und Gunnar vor die Füße werfen. Doch dieser schweigt nun um so trotziger und wird in ein Verließ geworfen. Hier wurde der letzte Niflunge

von den Schlangen aufgefressen, indem er schauerliche Lieder von den rächenden Nornen sang. Sobald Gudrun das schreckliche Ende ihrer Brüder vernimmt, schlachtet sie die Kinder, welche sie dem Hunnenkönig geboren hatte, setzt sie ihm als Speise vor und ersticht schließlich den berauschten Atli beim Mahle. Dann stürzt sie sich ins Meer.

So ist der Fluch des Zwerges Andwari in Erfüllung gegangen und kein Mensch hat jemals erfahren, an welcher Stelle im Rheine der Hort verborgen liegt.

B. Die deutsche Nibelungensage.

Zu Xanten am Niederrhein herrschte Siegmund, König der Niederlande, mit seiner Gemahlin Sieglinde. Ihr Sohn war Siegfried, der, in allen ritterlichen Künsten wohl geübt, zu einem starken Helden heranwuchs. Er erschlug einen Drachen oder Lindwurm und badete sich in dessen Blute, wovon seine Haut ganz „hörnern“, hieb- und stichfest, ward. Nur zwischen den Schultern blieb ihm eine verwundbare Stelle, auf welche bei diesem Bad ein Lindenblatt gefallen war. Ferner besiegte er das Geschlecht der Nibelungen und kam dadurch in den Besitz des großen Nibelungenhortes.

Auf einer seiner Fahrten gelangte Siegfried zu einem hohlen Berge, vor dem die beiden Nibelungenkönige Schilbung und Nibelung den von ihrem Vater hinterlassenen unermeßlichen Goldschatz eben teilen wollten. Sie baten Siegfried, dies für sie zu thun, wofür er zum Lohne im voraus das herrliche Schwert Balmung empfing. Aber die Teilung mißfiel den beiden Nibelungen; sie drangen, unterstützt von zwölf starken Riesen, auf Siegfried ein. Der aber erschlug mit dem eben erhaltenen Schwert die beiden Könige und ihre Mannen. Zu ihrer Rache eilte der mächtige Zwerg Alberich herbei, der mit seinen Zauberkünsten den Helden in arge Bedrängnis brachte, denn er trug eine unsichtbar machende Tarnkappe (siehe S. 281). Doch Siegfried bezwang schließlich auch diesen, schenkte ihm aber das Leben, worauf ihm Alberich schwören mußte, ihm stets als treuer Knecht zu dienen, ein Eid, den er stets treu gehalten hat. Damit ward Siegfried Herr der Nibelungen und des Nibelungenhortes, zugleich Besitzer der Tarnkappe, durch die er sich nicht nur unsichtbar machen, sondern auch seine Kräfte verzwölffachen konnte.

Das „Lied vom hürnin Siegfried“ (siehe S. 291) berichtet uns von Siegfrieds Jugend, daß dem heranwachsenden Jüngling

der Sinn nach Abenteuern stand; er wollte in die Welt hinaus. Auf seiner Räte Zureden entließ ihn sein Vater Siegmund. Siegfried kam zuerst zu einem Schmied, dem er seine Dienste anbot. Aber hier zerschlug er das Eisen und trieb den Amboß tief in die Erde hinein; als man ihn deshalb strafen wollte, schlug er Meister und Gesellen. Um den allzustarken und gefährlichen Lehrling los zu werden, schickte ihn der Schmied nach frischen Kohlen in den Wald zu einer Linde, wo ein furchtbarer Drache hauste. Doch der junge Siegfried erschlug das Ungeheuer. Er riß Bäume aus und warf sie in eine Höhlung, worin viele Lindwürmer, Kröten und Nattern umherkrochen. Dann zündete er das Holz an. Die Hornhaut der Tiere begann zu sieden und zu schmoren, und als er den Finger in die fettige Masse tauchte, wurde dieser von einer festen Hornhaut überzogen. Da bestrich er sich den ganzen Leib damit, nur eine Stelle zwischen den Schultern blieb unbedeckt und somit verwundbar. Daher heißt er der „hörnerne" Siegfried in den deutschen Volksbüchern, prosaischen Umarbeitungen des „Liedes vom hürnin Sigfrid"; erst ganz spät wird vom Volk ein „gehörnter" Siegfried daraus gemacht.

Zu Worms am Rhein im Lande der Burgunden herrschte als König Gunther, Dankrats Sohn, neben ihm seine beiden Brüder Gernot und der junge Giselher.

Ihnen standen viele tapfere Dienstmannen zur Seite; vor allen der ergraute und vielerfahrene Ratgeber und Held, der finstere Hagen von Troneje und sein Bruder, der Marschall Dankwart, beide in rabenschwarzer Kleidung. Ihr Neffe ist Ortwin von Metz, des Hofes Truchseß. Sindolt war der Schenk, Hunolt der Kämmerer und Rumolt der Küchenmeister. Ferner weilten am Hofe die beiden Markgrafen, Gere und Eckewart, der tapfere Spielmann Volker von Alzei nebst vielen andren tapfren Helden.

Die liebliche Schwester der drei Könige war Kriemhilt, die von ihrer Mutter, der früh verwitweten Ute, erzogen ward. Der Ruf ihrer Schönheit drang durch alle Lande.

Auch Siegfried, der junge Held zu Xanten, beschloß, um Kriemhilt zu freien, und zog mit einem glänzenden Gefolge nach Worms. An der reichen, nie gesehenen Ausrüstung der Helden erkannte Hagen, daß der Ankömmling niemand andres als Siegfried von Niederland, der Besitzer des unermeßlichen Nibelungenhortes, sein könne, und gastlich und mit hohen Ehren wurden die Ritter aufgenommen.

Längere Zeit hatten die Helden schon an Gunthers Hofe geweilt, als plötzlich der Sachsen- und der Dänenkönig den Burgundern den Krieg ansagten. Siegfried erbot sich, die Feinde zu bezwingen, und mit tausend Burgundern und seinen eigenen Mannen zog er aus in den Streit. Er besiegte die Feinde gänzlich, machte ihre beiden Könige zu Gefangenen und kehrte ruhmbedeckt an Gunthers Hof zurück. Noch war es ihm nicht gelungen, Kriemhilt sehen zu können.

Zu Pfingsten wurde den heimgekehrten Siegern zu Ehren ein großes Fest veranstaltet, bei welchem sich Kriemhilt zum ersten Male an der Spitze ihrer Jungfrauen vor versammeltem Hofe zeigte. Siegfried erglühte von Liebe zu ihr, ward von den Burgunderkönigen ihr zugeführt und durfte sie küssen.

Zwölf Tage dauerte das Fest, die Gäste nahmen Abschied, und Siegfried sah mit Schmerz, daß auch er scheiden müsse. Da bestimmte ihn der junge Giselher leicht, zu bleiben, und von jetzt ab sah er Kriemhilt alle Tage.

Zu König Gunther drang der Ruhm der wunderschönen und stolzen jungfräulichen Königin Brünhilt, welche jenseit des Meeres zu Island auf der Burg Isenstein herrschte. Sie war eine streitbare Jungfrau, die nach Mannesart kämpfte und unvermählt bleiben oder nur den freien wollte, der sie im dreifachen Wettkampfe bezwänge; wen sie aber besiegte, der hatte sein Leben verwirkt. Gunther beschloß das gefährliche Wagnis, um sie zu werben, und erbat sich hierzu Siegfrieds Hilfe. Dieser sagte ihm seinen Beistand zu, wenn er Kriemhilt zur Gemahlin erhalte. Das wurde ihm gelobt, und begleitet von Hagen und Dankwart zogen Gunther und Siegfried zu Schiffe nach Island.

Hier erklärte Gunther der königlichen Jungfrau sein Begehr, und man rüstete sich bald zum Kampfspiel Drei Dienstmannen trugen nur mit Mühe den langen Speer der Brünhilt, vier ihren mächtigen Schild, zwölf schleppten einen ungeheuren Stein herbei. Als Gunther dies sah, zagte er und wäre mutlos geworden, wenn sich ihm nicht plötzlich an seiner Seite Siegfried zu erkennen gegeben hätte. Dieser war nach dem Schiffe gegangen und mit der Tarnkappe auf dem Haupte, allen unsichtbar, zurückgekehrt. Der erste Wettkampf bestand im Speerwurf. Brünhilt schleuderte ihren gewaltigen Speer gegen Gunther, im sicheren Glauben, ihn zu töten; aber Siegfried an seiner Seite hatte den schützenden Schild gefaßt, und beide strauchelten

nur; ohne Hilfe der Tarnkappe freilich wären sie getötet worden, so mächtig war der Anprall des Speeres. Da ergriff Siegfried denselben, doch mit der todbringenden Spitze nach rückwärts, und schleuderte ihn mit aller Kraft auf die Heldenjungfrau zurück, daß diese zu Boden sank. Zornig schritt die besiegte Brünhilt zum zweiten und dritten Kampfspiel. Es galt hierbei, den Steinblock soweit wie möglich zu werfen und dann ihm nachzuspringen. Zwölf Klastern weit schleuderte die Jungfrau den Stein und sprang noch über diesen hinaus; weiter jedoch warf Siegfried, noch weiter sprang er und hatte dabei auch noch Kraft genug, Gunther mit sich durch die Luft zu tragen.

So mußte sich Brünhilt für überwunden bekennen; sie, die jeden Freier als Todfeind behandelt hatte, mußte nun König Gunther nach Worms folgen. Hier feierte man die Doppelhochzeit: Gunther ward mit Brünhilt, Siegfried mit Kriemhilt vermählt.

Vierzehn Tage lang dauerte das frohe Fest. Noch aber wollte sich Brünhilt nicht ergeben und wehrte sich in der Nacht gegen Gunthers Minne; mit ihrem Gürtel band sie dem Helden Hände und Füße zusammen, hing ihn an die Wand und befreite ihn erst bei Tagesgrauen gegen das Versprechen, daß er sie unberührt lassen wolle. Solches Leid klagte Gunther dem Siegfried. Dieser half ihm in der nächsten Nacht, bezwang Brünhilt, die ihn für Gunther hielt, nahm ihr Gürtel und Ring und räumte, ohne ihre Minne zu genießen, Gunther seinen Platz, dem sie sich von jetzt ab ergab.

Dann brach Siegfried mit seiner Gemahlin Kriemhilt nach Xanten auf, wo ihm sein hochbetagter Vater Siegmund die Herrschaft überließ. Hier verlebten sie zehn glückliche Jahre. Kriemhilt gebar ihrem Gatten einen Sohn, namens Gunther, während Brünhilt Gunther einen Knaben schenkte, den man Siegfried hieß. Bei einem hohen Feste, das zu Worms gefeiert wurde, gerieten die beiden Königinnen in Streit, ob Gunther oder Siegfried ein edlerer Held sei. Brünhilt erklärte, Siegfried sei ja nur ein Dienstmann des Gunther, für welchen jener sich allerdings bei der Brautwerbung auf Isenstein ausgegeben hatte. Erzürnt entgegnete ihr Kriemhilt, sie wolle ihr zur Vesper beim Kirchgange zeigen, daß sie ein Anrecht auf den Vortritt habe.

Im königlichen Schmucke zogen beide mit großem Gefolge nach der Kirche. Auf den Stufen des Münsters gebot Brünhilt der Kriemhilt ein Halt. Gereizt schilt diese Gunthers Gemahlin ein Kebsweib und behauptet, mehr, als ihr Siegfried einst in einer unvorsichtigen Stunde mitgeteilt hatte, daß Siegfried eher als Gunther ihre Minne genossen habe. Damit schreitet sie stolz voran in den Dom, gebrochen folgt Brünhilt. Beim Ausgang stellt Brünhilt Siegfrieds Gemahlin zur Rede und verlangt Beweise, worauf diese ihr Ring und Gürtel vorhält.

Brünhilt war vernichtet, sie sah sich als Opfer eines Betruges und verlangte als Rache den Tod des Siegfried. Einige Zeit darauf wird Siegfried von Hagen ermordet.

Der treue Vasall Hagen hatte nämlich seiner Herrin gelobt, die ihr angethane Schmach zu rächen. Er erkundete bald von Kriemhilt, welches die verwundbare Stelle ihres Gemahles sei; listig meinte er, es sei gut, wenn er das wisse, damit er in einem bevorstehenden Kriege Siegfried an dieser Stelle schützen könne. Arglos nähte Kriemhilt ein Kreuz auf das Gewand ihres Gatten zum Erkennungszeichen.

Auch die übrigen Helden hatten trotz Einspruchs des jungen Giselher Siegfrieds Tod beschlossen. Bei einer Jagd im Wasgenwald plante man die Ausführung. Als viele Tiere erlegt waren und die durstigen Helden sich zum Jagdschmaus niedersetzten, fehlte es an Getränk. Arglistig erklärte Hagen, um Siegfried abseits zu locken, er wisse einen Quell in der Nähe bei einer Linde; Siegfried solle ein guter Läufer sein, Gunther und er wollten einmal mit ihm dorthin um die Wette laufen. Das geschieht. Siegfried ist als erster am Ziel, wartet aber die beiden andren ab, um Gunther als seinen Gastherrn zuerst trinken zu lassen. Das wird ihm zum Verhängnis. Wie er sich ebenfalls niederbückt, um zu trinken, nimmt ihm Hagen heimlich die Waffen weg und stößt ihm den Speer von hinten meuchlings durch den Leib, daß er vorn zur Brust wieder herausdringt. Sterbend flucht der Held den Missethätern. Seinen Leichnam legt man auf einen goldnen Schild, erwartet die Nacht und führt ihn dann nach Worms über. „Räuber", verkündeten sie, „hätten Siegfried im Walde erschlagen." Hagen aber ließ heimlich den Leichnam vor Kriemhilts Thür schaffen.

Die unglückliche Kriemhilt ahnte sogleich, wer ihr dieses Leid angethan hatte. Zur Gewißheit ward es ihr, als sie nach dem Bahrrecht die Verdächtigen an Siegfrieds Leiche treten hieß. Sowie Hagen sich näherte, begannen des toten Helden Wunden wieder zu bluten. Mit Pracht ward Siegfried bestattet.

Die trauernde Kriemhilt ließ sich bewegen, zu Worms (in der Nähe der Grabstätte ihres Gemahles) zu bleiben, und söhnte sich auch schließlich wieder mit ihrem Bruder Gunther aus, sodaß es nach einigen Jahren gelang, sie, auf Hagens geheimen Rat, zu bewegen, den Nibelungenhort nach Worms schaffen zu lassen. Aber sie spendete davon allzu freigebig, sodaß Hagen mit Recht befürchtete, sie werde auf diese Weise bald Rächer gewinnen, die ihnen Gefahr brächten. Er nahm daher Kriemhilt den unermeßlichen Schatz mit Gewalt ab und versenkte ihn im Rhein.

Dreizehn Jahre waren seit Siegfrieds Tode verstrichen. Dem König Etzel im fernen Hunnenlande war seine Gemahlin Helche gestorben, und er sandte den Markgrafen Rüdiger von Bechlaren nach Worms, um Kriemhilt zu werben.

Die Burgundenkönige waren sofort mit der Verbindung ihrer Schwester mit dem mächtigen Weltherrscher im Osten einverstanden, nur Hagen warnte davor. Zweimal lehnte Kriemhilt die Werbung des Heidenkönigs ab, erst als Rüdiger eidlich gelobte, daß er jede ihr zugefügte Unbill rächen wolle, willigte sie ein.

Sie zog nebst Markgraf Eckewart, der mit all seinen Mannen sich in ihre Dienste stellte, unter Rüdigers Geleit nach dem Hunnenland. Die Hochzeit mit Etzel ward in Wien gefeiert, dann zog sie als Gebieterin ein in Etzelnburg (Ofen?), wo der große König seinen Wohnsitz hatte.

Hier thronte Kriemhilt viele Jahre als allmächtige Herrscherin an der Seite ihres Gemahles, dem sie einen Sohn, namens Ortlieb, schenkte. Es verlangte sie, die Ihren einmal wieder zu sehen, doch sann sie zugleich auf Rache. Auf ihre Bitte sandte Etzel die hunnischen Spielleute Swemmelin und Werbelin als Boten zu den Burgunden und ließ sie insgesamt zum Feste der Sonnenwende laden. Ausdrücklich schärfte Kriemhilt hierbei den Boten ein, darauf zu sehen, daß auch Hagen mitkäme. Denn wer sollte sonst die Wege weisen? Ihm seien sie von Kindheit her bekannt. Er hatte in seiner Jugend als Geisel an Etzels Hof gelebt.

Gern nahmen die Burgunden die Einladung zur Fahrt ins Hunnenland an; nur der weitblickende Hagen riet ab. Der Zug ward unternommen. Hagen rüstete alle Mannen wie zu einer Heerfahrt und führte die Scharen.

Am zwölften Tage gelangte man zur Donau Hagen spähte nach einem Fährmann und erblickte zwei badende Wasserfrauen. Die verkündeten ihm, daß alle außer des Königs Kaplan sterben müßten Ingrimmig schleuderte daher Hagen bei der Überfahrt den Kaplan mitten in die Wellen hinein, doch dieser schwamm mit Gottes Hilfe an das diesseitige Ufer zurück.

Endlich langte man beim Markgrafen Rüdiger von Bechlaren an, der sie gastfreundlich aufnahm. Giselher ward hier auf Hagens Veranlassung mit Rüdigers Tochter verlobt. Dann geleitete sie der Markgraf ins Hunnenland und ließ durch Boten dem König Etzel das Nahen der Gäste melden.

Dietrich von Berne, der nebst seinem alten Waffenmeister Hildebrand mit seinen Amelungen am Hofe des Hunnenkönigs weilte, kam mit seinem Gefolge den Ankömmlingen entgegen und warnte seinen einstigen Jugendgenossen Hagen vor Kriemhilts Rache. Kriemhilt begrüßte die Gäste stolz und fragte Hagen, wo er den Nibelungenhort gelassen habe; nur ihren Bruder Giselher küßte sie liebreich. Dann hieß sie die Burgunden ihre Waffen abgeben, doch diese weigerten sich.

Volker und Hagen schlossen jetzt einen Freundschaftsbund auf Leben und Tod und nahmen auf einer Bank vor dem Saale Platz. Kriemhilt erblickte sie von ihrem Fenster aus; sechzig ihrer Mannen erboten sich, Siegfried an Hagen zu rächen; die deuchten ihr zu wenig; mit vierhundert Bewaffneten stieg sie zu Hagen hinab. Als Volker die Königin den Hofraum betreten sah, meinte er, daß sie sich beide der Sitte gemäß vor der Königin von ihren Sitzen erheben müßten. Das unterblieb jedoch; denn der kühne Hagen erklärte, das könnte als Zeichen von Furcht angesehen werden, und zum Trotze legte er obendrein noch Siegfrieds Schwert Balmung vor sich hin, auch gestand er der Königin frank und frei ein, daß er seinerzeit ihren Gemahl erschlagen habe. Doch keiner der Hunnen wagte sich an die Furcht erweckenden Gestalten Hagens und Volkers. Diese begaben sich nun zu den Burgundenkönigen, die von Etzel bei festlichem Mahl bewillkommnet wurden. Als sich die Burgunden zur Ruhe begaben, hielten Hagen und Volker die Nachtwache in voller Rüstung, wobei der letztere seine Spielmannsweisen erklingen ließ. Von fern schlichen viele Hunnen heran, um die Schlafenden zu ermorden, zogen sich aber zurück, als sie die beiden gefürchteten Gegner im Dunkel erkannten.

Am folgenden Tage wurde die Spannung zwischen Burgunden und Hunnen größer. Kriemhilt ging Dietrich



auf dem Wege zu dem Brunnen, nach welchem der Drache täglich zu kriechen pflegte, höhlte Sigurd eine Grube aus, verbarg sich darin und überdeckte sie mit Reisig. Als nun der Drache seinen Weg darüber nahm, erstach ihn Sigurd von unten mit seinem Schwert. Regin hieß Sigurd hierauf, ihm als Bruderbuße — jetzt erst gestand er ihm, daß der Drache sein Bruder gewesen sei — des Drachen Herz zu braten, trank vom Blute des Ungeheuers und legte sich schlafen. Der Jüngling briet das Herz am Feuer und stieß mit dem Finger daran, um sich zu überzeugen, ob es gar sei, verbrannte sich aber dabei und steckte den schmerzenden Finger in den Mund. Dadurch wurde es mit einem Male licht vor seinem Geiste: er verstand die Sprache der Vögel. So hörte er, wie Adlerinnen mit einander sprachen, daß sein Lehrmeister Regin Verrat sinne und ihn im Schlafe ermorden wolle, um den Schatz allein zu besitzen; eine Adlerin riet ihm daher, den tückischen Regin zu töten. Diesem Rat folgte der junge Held und schlug Regin das Haupt ab. Weiter verkündeten ihm die Adlerinnen, daß auf dem Hinderberge, von flammender Lohe umgeben, die herrlichste Jungfrau schlafe. Diese beschloß er zu erringen, zuvor aber lud er den schweren Goldschatz auf sein starkes Roß Grani, das von Odins Sleipnir abstammte; wäre es nicht göttlichen Ursprungs gewesen, so hätte es nicht die unermeßlichen Reichtümer fortzuschaffen vermocht. So aber trug es den Helden und den Schatz zugleich von dannen.

Sigurd zieht aus, um Brynhild, die herrlichste Jungfrau, zu suchen; er sprengt durch die flammende Waberlohe und verlobt sich mit Brynhild.

Nach langem Ritt erblickte Sigurd auf einem Berge ein feuerumwalltes Schloß. Kein Held vor ihm hatte gewagt, die Glut (Waberlohe) zu durchreiten; er spornte sein Roß und setzte hindurch. Da sah er vor sich einen gewappneten Krieger im Schlafe. Er nahm ihm den Helm vom Haupte und erkannte, daß es eine wunderschöne Jungfrau war. Dann löste er ihre feste Brünne (Ringpanzer) mit Hilfe seines Schwertes, wobei das Weib erwachte. Sie war eine Walküre (siehe S. 275), die von Odin verstoßen war, weil sie in einem Kampfe dem, der nach Odins Willen siegen sollte, den Untergang gebracht hatte. Odin gebot ihr, sich zu vermählen; sie aber erbat sich von ihm die Gnade, den Kühnsten freien zu dürfen. Deshalb hatte Odin sie mit dem Schlafdorn gestochen und mit dem Flammenzaun umgeben, den nur der kühnste Held zu durchdringen wagen würde (Nachklänge im Märchen von Dornröschen). Sie nannte sich Sigurdrifa, sie hieß auch Brynhild, verlobte sich mit Sigurd, trank mit ihm den Minnetrank und teilte ihm ihre überirdische Weisheit mit. Dann verließ sie der Held und gelobte, in einem Jahre wiederzukehren.

Aber bald vergißt er am Hofe der Niflungen Brynhild und verlobt sich mit Gudrun, der Tochter des Niflungenkönigs Giuki. Im deutschen Nibelungenliede heißt sie Kriemhilt; es ist nicht recht klar, warum in der nordischen Fassung der Name geändert ist.

Auf seinen Fahrten kam Siegfried an den Hof des Königs Giuki, der über die Giukungen oder Niflungen herrschte. Der Ruf seiner Thaten und seines Reichtums war ihm vorausgeeilt, und man empfing den Helden mit den höchsten Ehren. König Giuki hatte mit seiner Gemahlin Grimhild zwei Söhne, Gunnar und Högni nebst einer schönen Tochter Gudrun, außerdem einen Stiefsohn Guthorm. Grimhild wünschte nichts sehnlicher, als Sigurd zum Schwiegersohn zu haben, aber sie wußte um seine Verlobung mit Brynhild. Deshalb reichte sie ihm heimlich einen Vergessenheits- und Liebestrank. Da vergaß der Held sein Gelöbnis samt Brynhild, erglühte in Liebe zu Gudrun und verlobte sich mit ihr.

Nunmehr freit Gunnar, Giukis Sohn, mit Sigurds Hilfe Brynhild, und Sigurd vermählt sich zugleich mit Gudrun.

Gunnar beschloß, Brynhild für sich zur Gemahlin zu gewinnen, wobei ihn Sigurd, dem die klare Erinnerung an das mit Sigurdrifa Erlebte entschwunden war, unterstützte. Aber Gunnar vermag nicht, durch die feurige Lohe zu dringen. Hilfebereit und zauberkundig nimmt Sigurd Gunnars Gestalt an und sprengt als Gunnar durch die Flammen, worauf sich ihm Brynhild ergiebt. Sie wechseln die Ringe, und Sigurd erhält (nach anderer Fassung: giebt ihr) den fluchbelasteten Ring aus dem erbeuteten Schatze des Fafnir, den er vor länger als einem Jahre ihr zur Verlobung gegeben hatte, zurück. Sie besteigen das gemeinsame Lager, doch der Held legt zwischen sich und die für seinen Schwager erworbene Braut das blanke Schwert. Am andern Morgen tauschen beide Helden wieder die Gestalt und der wahre Gunnar geleitet Brynhild nach Hause, wo man ihre Vermählung und zugleich Sigurds Hochzeit mit Gudrun feiert.

Einige Zeit darauf muß sich Brynhild von Gudrun vorwerfen lassen, daß sie von Sigurd und nicht von Gunnar errungen worden sei, worauf sie aus Rache Sigurds Ermordung ins Werk setzt und sich selbst an dessen Leiche den Tod giebt.

Gunnar herrschte als König im Reiche der Niflungen; neben ihm lebte am Hofe Sigurd, stets zur Hilfe bereit, so daß er leicht



als Abhängiger, als des Königs Vasall, erscheinen konnte. Bald kam es daher zu Rangstreitigkeiten zwischen Brynhild und Gudrun. Als beide einst gemeinsam im Rheinstrom badeten, verlangte Brynhild, Gudrun solle unterhalb der Strömung in das Wasser steigen, damit nicht das von ihrem Haar abströmende Wasser sie benetze, und fügte hinzu, daß jene als Frau eines Vasallen nicht wieder wagen sollte, mit ihr, der Königin, gemeinsam zu baden. Da rief Gudrun: „Sigurd ist ein König und eben so mächtig wie Gunnar; er stammt von Odin selbst ab, und alle Lande preisen seine Thaten". „Thaten?" erwiderte Brynhild, „nur durch List erlegte er den Drachen, die Waberlohe zu durchreiten war er zu feig." Da lachte die sonst so sanfte Gudrun, beleidigt und gereizt, laut auf und hielt ihr höhnend vor, was Sigurd seiner Gemahlin einst unvorsichtig verraten hatte, daß nämlich Brynhild auf dem Hinderberge sich nicht dem Gunnar, sondern dem Sigurd ergeben habe, und zeigte ihr unter Schmähworten als Beweis jenen unseligen Ring. Tiefverwundet erkannte Brynhild den Verlobungsring wieder, die alte Walkürennatur erwachte in ihr, und sie verlangte als Rache von ihrem Gemahl Sigurds Tod. Aber weder Gunnar noch sein Bruder Högni durften ihn töten, da sie mit dem Helden Blutbrüderschaft geschlossen hatten; es wurde daher, trotz Högnis Einspruch, ihr Stiefbruder Guthorm zur Mordthat gedungen, der schon längst Sigurd seines Ruhmes und seiner Schätze wegen beneidete. Er benutzte die günstige Gelegenheit, wo der ungleich stärkere Sigurd wehrlos im Walde aus einem Brunnen trank, und stieß ihm den Speer von hinten durch das Herz. Grenzenlos war Gudruns Leid, höhnend triumphierte Brynhild und erklärte Gunnar, daß dem Sigurd allein ihr Herz gehört habe, und da sie nicht im Leben vereint sein konnten, würden sie es nun im Tode sein. Sie bestieg Sigurds Scheiterhaufen und stieß sich über seiner Leiche das Schwert durch die Brust. Gunnar und Högni nahmen hierauf den Goldschatz mit dem fluchbeladenen Ring in ihren Besitz.

Nach Jahren vermählt sich der Hunnenkönig Atli (Etzel) mit der verwitweten Gudrun. Um in den Besitz des Nibelungenhortes zu kommen, ladet er ihre Brüder zu einem Feste an seinen Hof. Hier empfängt er sie jedoch feindselig und läßt sie fesseln. Da Gunnar ihm nicht verraten will, wo sie den Goldschatz versenkt haben, solange sein Bruder, Högni, der einzige Mitwisser, noch lebe, läßt Atli diesem das Herz aus der Brust schneiden und Gunnar vor die Füße werfen. Doch dieser schweigt nun um so trotziger und wird in ein Verließ geworfen. Hier wurde der letzte Niflunge

von den Schlangen aufgefressen, indem er schauerliche Lieder von den rächenden Nornen sang. Sobald Gudrun das schreckliche Ende ihrer Brüder vernimmt, schlachtet sie die Kinder, welche sie dem Hunnenkönig geboren hatte, setzt sie ihm als Speise vor und ersticht schließlich den berauschten Atli beim Mahle. Dann stürzt sie sich ins Meer.

So ist der Fluch des Zwerges Andwari in Erfüllung gegangen und kein Mensch hat jemals erfahren, an welcher Stelle im Rheine der Hort verborgen liegt.

B. Die deutsche Nibelungensage.

Zu Xanten am Niederrhein herrschte Siegmund, König der Niederlande, mit seiner Gemahlin Sieglinde. Ihr Sohn war Siegfried, der, in allen ritterlichen Künsten wohl geübt, zu einem starken Helden heranwuchs. Er erschlug einen Drachen oder Lindwurm und badete sich in dessen Blute, wovon seine Haut ganz „hörnern", hieb- und stichfest, ward. Nur zwischen den Schultern blieb ihm eine verwundbare Stelle, auf welche bei diesem Bad ein Lindenblatt gefallen war. Ferner besiegte er das Geschlecht der Nibelungen und kam dadurch in den Besitz des großen Nibelungenhortes.

Auf einer seiner Fahrten gelangte Siegfried zu einem hohlen Berge, vor dem die beiden Nibelungenkönige Schilbung und Nibelung den von ihrem Vater hinterlassenen unermeßlichen Goldschatz eben teilen wollten. Sie baten Siegfried, dies für sie zu thun, wofür er zum Lohne im voraus das herrliche Schwert Balmung empfing. Aber die Teilung mißfiel den beiden Nibelungen; sie drangen, unterstützt von zwölf starken Riesen, auf Siegfried ein. Der aber erschlug mit dem eben erhaltenen Schwert die beiden Könige und ihre Mannen. Zu ihrer Rache eilte der mächtige Zwerg Alberich herbei, der mit seinen Zauberkünsten den Helden in arge Bedrängnis brachte, denn er trug eine unsichtbar machende Tarnkappe (siehe S. 281). Doch Siegfried bezwang schließlich auch diesen, schenkte ihm aber das Leben, worauf ihm Alberich schwören mußte, ihm stets als treuer Knecht zu dienen, ein Eid, den er stets treu gehalten hat. Damit ward Siegfried Herr der Nibelungen und des Nibelungenhortes, zugleich Besitzer der Tarnkappe, durch die er sich nicht nur unsichtbar machen, sondern auch seine Kräfte verzwölffachen konnte.

Das „Lied vom hürnin Siegfried" (siehe S. 291) berichtet uns von Siegfrieds Jugend, daß dem heranwachsenden Jüngling

der Sinn nach Abenteuern stand; er wollte in die Welt hinaus. Auf seiner Räte Zureden entließ ihn sein Vater Siegmund. Siegfried kam zuerst zu einem Schmied, dem er seine Dienste anbot. Aber hier zerschlug er das Eisen und trieb den Amboß tief in die Erde hinein; als man ihn deshalb strafen wollte, schlug er Meister und Gesellen. Um den allzustarken und gefährlichen Lehrling los zu werden, schickte ihn der Schmied nach frischen Kohlen in den Wald zu einer Linde, wo ein furchtbarer Drache hauste. Doch der junge Siegfried erschlug das Ungeheuer. Er riß Bäume aus und warf sie in eine Höhlung, worin viele Lindwürmer, Kröten und Nattern umherkrochen. Dann zündete er das Holz an. Die Hornhaut der Tiere begann zu sieden und zu schmoren, und als er den Finger in die fettige Masse tauchte, wurde dieser von einer festen Hornhaut überzogen. Da bestrich er sich den ganzen Leib damit, nur eine Stelle zwischen den Schultern blieb unbedeckt und somit verwundbar. Daher heißt er der „hörnerne" Siegfried in den deutschen Volksbüchern, prosaischen Umarbeitungen des „Liedes vom hürnin Sigfrid"; erst ganz spät wird vom Volk ein „gehörnter" Siegfried daraus gemacht.

Zu Worms am Rhein im Lande der Burgunden herrschte als König Gunther, Dankrats Sohn, neben ihm seine beiden Brüder Gernot und der junge Giselher.

Ihnen standen viele tapfere Dienstmannen zur Seite; vor allen der ergraute und vielerfahrene Ratgeber und Held, der finstere Hagen von Troneje und sein Bruder, der Marschall Dankwart, beide in rabenschwarzer Kleidung. Ihr Neffe ist Ortwin von Metz, des Hofes Truchseß. Sindolt war der Schenk, Hunolt der Kämmerer und Rumolt der Küchenmeister. Ferner weilten am Hofe die beiden Markgrafen, Gere und Eckewart, der tapfere Spielmann Volker von Alzei nebst vielen andren tapfren Helden.

Die liebliche Schwester der drei Könige war Kriemhilt, die von ihrer Mutter, der früh verwitweten Ute, erzogen ward. Der Ruf ihrer Schönheit drang durch alle Lande.

Auch Siegfried, der junge Held zu Xanten, beschloß, um Kriemhilt zu freien, und zog mit einem glänzenden Gefolge nach Worms. An der reichen, nie gesehenen Ausrüstung der Helden erkannte Hagen, daß der Ankömmling niemand andres als Siegfried von Niederland, der Besitzer des unermeßlichen Nibelungenhortes, sein könne, und gastlich und mit hohen Ehren wurden die Ritter aufgenommen.

Längere Zeit hatten die Helden schon an Gunthers Hofe geweilt, als plötzlich der Sachsen- und der Dänenkönig den Burgundern den Krieg ansagten. Siegfried erbot sich, die Feinde zu bezwingen, und mit tausend Burgundern und seinen eigenen Mannen zog er aus in den Streit. Er besiegte die Feinde gänzlich, machte ihre beiden Könige zu Gefangenen und kehrte ruhmbedeckt an Gunthers Hof zurück. Noch war es ihm nicht gelungen, Kriemhilt sehen zu können.

Zu Pfingsten wurde den heimgekehrten Siegern zu Ehren ein großes Fest veranstaltet, bei welchem sich Kriemhilt zum ersten Male an der Spitze ihrer Jungfrauen vor versammeltem Hofe zeigte. Siegfried erglühte von Liebe zu ihr, ward von den Burgunderkönigen ihr zugeführt und durfte sie küssen.

Zwölf Tage dauerte das Fest, die Gäste nahmen Abschied, und Siegfried sah mit Schmerz, daß auch er scheiden müsse. Da bestimmte ihn der junge Giselher leicht, zu bleiben, und von jetzt ab sah er Kriemhilt alle Tage.

Zu König Gunther drang der Ruhm der wunderschönen und stolzen jungfräulichen Königin **Brünhilt**, welche jenseit des Meeres zu **Island** auf der Burg Isenstein herrschte. Sie war eine streitbare Jungfrau, die nach Mannesart kämpfte und unvermählt bleiben oder nur den freien wollte, der sie im dreifachen Wettkampfe bezwänge; wen sie aber besiegte, der hatte sein Leben verwirkt. Gunther beschloß das gefährliche Wagnis, um sie zu werben, und erbat sich hierzu Siegfrieds Hilfe. Dieser sagte ihm seinen Beistand zu, wenn er Kriemhilt zur Gemahlin erhalte. Das wurde ihm gelobt, und begleitet von Hagen und Dankwart zogen Gunther und Siegfried zu Schiffe nach Island.

Hier erklärte Gunther der königlichen Jungfrau sein Begehr, und man rüstete sich bald zum Kampfspiel. Drei Dienstmannen trugen nur mit Mühe den langen Speer der Brünhilt, vier ihren mächtigen Schild, zwölf schleppten einen ungeheuren Stein herbei. Als Gunther dies sah, zagte er und wäre mutlos geworden, wenn sich ihm nicht plötzlich an seiner Seite Siegfried zu erkennen gegeben hätte. Dieser war nach dem Schiffe gegangen und mit der Tarnkappe auf dem Haupte, allen unsichtbar, zurückgekehrt. Der erste Wettkampf bestand im Speerwurf. Brünhilt schleuderte ihren gewaltigen Speer gegen Gunther, im sicheren Glauben, ihn zu töten; aber Siegfried an seiner Seite hatte den schützenden Schild gefaßt, und beide strauchelten

nur; ohne Hilfe der Tarnkappe freilich wären sie getötet worden, so mächtig war der Anprall des Speeres. Da ergriff Siegfried denselben, doch mit der todbringenden Spitze nach rückwärts, und schleuderte ihn mit aller Kraft auf die Heldenjungfrau zurück, daß diese zu Boden sank. Zornig schritt die besiegte Brünhilt zum zweiten und dritten Kampfspiel. Es galt hierbei, den Steinblock soweit wie möglich zu werfen und dann ihm nachzuspringen. Zwölf Klaftern weit schleuderte die Jungfrau den Stein und sprang noch über diesen hinaus; weiter jedoch warf Siegfried, noch weiter sprang er und hatte dabei auch noch Kraft genug, Gunther mit sich durch die Luft zu tragen.

So mußte sich Brünhilt für überwunden bekennen; sie, die jeden Freier als Todfeind behandelt hatte, mußte nun König Gunther nach Worms folgen. Hier feierte man die Doppelhochzeit: Gunther ward mit Brünhilt, Siegfried mit Kriemhilt vermählt.

Vierzehn Tage lang dauerte das frohe Fest. Noch aber wollte sich Brünhilt nicht ergeben und wehrte sich in der Nacht gegen Gunthers Minne; mit ihrem Gürtel band sie dem Helden Hände und Füße zusammen, hing ihn an die Wand und befreite ihn erst bei Tagesgrauen gegen das Versprechen, daß er sie unberührt lassen wolle. Solches Leid klagte Gunther dem Siegfried. Dieser half ihm in der nächsten Nacht, bezwang Brünhilt, die ihn für Gunther hielt, nahm ihr Gürtel und Ring und räumte, ohne ihre Minne zu genießen, Gunther seinen Platz, dem sie sich von jetzt ab ergab.

Dann brach Siegfried mit seiner Gemahlin Kriemhilt nach Xanten auf, wo ihm sein hochbetagter Vater Siegmund die Herrschaft überließ. Hier verlebten sie zehn glückliche Jahre. Kriemhilt gebar ihrem Gatten einen Sohn, namens Gunther, während Brünhilt Gunther einen Knaben schenkte, den man Siegfried hieß. Bei einem hohen Feste, das zu Worms gefeiert wurde, gerieten die beiden Königinnen in Streit, ob Gunther oder Siegfried ein edlerer Held sei. Brünhilt erklärte, Siegfried sei ja nur ein Dienstmann des Gunther, für welchen jener sich allerdings bei der Brautwerbung auf Isenstein ausgegeben hatte. Erzürnt entgegnete ihr Kriemhilt, sie wolle ihr zur Vesper beim Kirchgange zeigen, daß sie ein Anrecht auf den Vortritt habe.

Im königlichen Schmucke zogen beide mit großem Gefolge nach der Kirche. Auf den Stufen des Münsters gebot Brünhilt der Kriemhilt ein Halt. Gereizt schilt diese Gunthers Gemahlin ein Kebsweib und behauptet, mehr, als ihr Siegfried einst in einer unvorsichtigen Stunde mitgeteilt hatte, daß Siegfried eher als Gunther ihre Minne genossen habe. Damit schreitet sie stolz voran in den Dom, gebrochen folgt Brünhilt. Beim Ausgang stellt Brünhilt Siegfrieds Gemahlin zur Rede und verlangt Beweise, worauf diese ihr Ring und Gürtel vorhält.

Brünhilt war vernichtet, sie sah sich als Opfer eines Betruges und verlangte als Rache den Tod des Siegfried. Einige Zeit darauf wird Siegfried von Hagen ermordet.

Der treue Vasall Hagen hatte nämlich seiner Herrin gelobt, die ihr angethane Schmach zu rächen. Er erkundete bald von Kriemhilt, welches die verwundbare Stelle ihres Gemahles sei; listig meinte er, es sei gut, wenn er das wisse, damit er in einem bevorstehenden Kriege Siegfried an dieser Stelle schützen könne. Arglos nähte Kriemhilt ein Kreuz auf das Gewand ihres Gatten zum Erkennungszeichen.

Auch die übrigen Helden hatten trotz Einspruchs des jungen Giselher Siegfrieds Tod beschlossen. Bei einer Jagd im Wasgenwald plante man die Ausführung. Als viele Tiere erlegt waren und die durstigen Helden sich zum Jagdschmaus niedersetzten, fehlte es an Getränk. Arglistig erklärte Hagen, um Siegfried abseits zu locken, er wisse einen Quell in der Nähe bei einer Linde; Siegfried solle ein guter Läufer sein, Gunther und er wollten einmal mit ihm dorthin um die Wette laufen. Das geschieht. Siegfried ist als erster am Ziel, wartet aber die beiden andren ab, um Gunther als seinen Gastherrn zuerst trinken zu lassen. Das wird ihm zum Verhängnis. Wie er sich ebenfalls niederbückt, um zu trinken, nimmt ihm Hagen heimlich die Waffen weg und stößt ihm den Speer von hinten meuchlings durch den Leib, daß er vorn zur Brust wieder herausbringt. Sterbend flucht der Held den Missethätern. Seinen Leichnam legt man auf einen goldnen Schild, erwartet die Nacht und führt ihn dann nach Worms über. „Räuber", verkündeten sie, „hätten Siegfried im Walde erschlagen." Hagen aber ließ heimlich den Leichnam vor Kriemhilts Thür schaffen.

Die unglückliche Kriemhilt ahnte sogleich, wer ihr dieses Leid angethan hatte. Zur Gewißheit ward es ihr, als sie nach dem Bahrrecht die Verdächtigen an Siegfrieds Leiche treten hieß. Sowie Hagen sich näherte, begannen des toten Helden Wunden wieder zu bluten. Mit Pracht ward Siegfried bestattet.

Die trauernde Kriemhilt ließ sich bewegen, zu Worms (in der Nähe der Grabstätte ihres Gemahles) zu bleiben, und söhnte sich auch schließlich wieder mit ihrem Bruder Gunther aus, sodaß es nach einigen Jahren gelang, sie, auf Hagens geheimen Rat, zu bewegen, den Nibelungenhort nach Worms schaffen zu lassen. Aber sie spendete davon allzu freigebig, sodaß Hagen mit Recht befürchtete, sie werde auf diese Weise bald Rächer gewinnen, die ihnen Gefahr brächten. Er nahm daher Kriemhilt den unermeßlichen Schatz mit Gewalt ab und versenkte ihn im Rhein.

Dreizehn Jahre waren seit Siegfrieds Tode verstrichen. Dem König Etzel im fernen Hunnenlande war seine Gemahlin Helche gestorben, und er sandte den Markgrafen Rüdiger von Bechlaren nach Worms, um Kriemhilt zu werben.

Die Burgundenkönige waren sofort mit der Verbindung ihrer Schwester mit dem mächtigen Weltherrscher im Osten einverstanden, nur Hagen warnte davor. Zweimal lehnte Kriemhilt die Werbung des Heidenkönigs ab, erst als Rüdiger eidlich gelobte, daß er jede ihr zugefügte Unbill rächen wolle, willigte sie ein.

Sie zog nebst Markgraf Eckewart, der mit all seinen Mannen sich in ihre Dienste stellte, unter Rüdigers Geleit nach dem Hunnenland. Die Hochzeit mit Etzel ward in Wien gefeiert, dann zog sie als Gebieterin ein in Etzelnburg (Ofen?), wo der große König seinen Wohnsitz hatte.

Hier thronte Kriemhilt viele Jahre als allmächtige Herrscherin an der Seite ihres Gemahles, dem sie einen Sohn, namens Ortlieb, schenkte. Es verlangte sie, die Ihren einmal wieder zu sehen, doch sann sie zugleich auf Rache. Auf ihre Bitte sandte Etzel die hunnischen Spielleute Swemmelin und Werbelin als Boten zu den Burgunden und ließ sie insgesamt zum Feste der Sonnenwende laden. Ausdrücklich schärfte Kriemhilt hierbei den Boten ein, darauf zu sehen, daß auch Hagen mitkäme. Denn wer sollte sonst die Wege weisen? Ihm seien sie von Kindheit her bekannt. Er hatte in seiner Jugend als Geisel an Etzels Hof gelebt.

Gern nahmen die Burgunden die Einladung zur Fahrt ins Hunnenland an; nur der weitblickende Hagen riet ab. Der Zug ward unternommen. Hagen rüstete alle Mannen wie zu einer Heerfahrt und führte die Scharen.

Am zwölften Tage gelangte man zur Donau Hagen spähte nach einem Fährmann und erblickte zwei badende Wasserfrauen. Die verkündeten ihm, daß alle außer des Königs Kaplan sterben müßten Ingrimmig schleuderte daher Hagen bei der Überfahrt den Kaplan mitten in die Wellen hinein, doch dieser schwamm mit Gottes Hilfe an das diesseitige Ufer zurück.

Endlich langte man beim Markgrafen Rüdiger von Bechlaren an, der sie gastfreundlich aufnahm. Giselher ward hier auf Hagens Veranlassung mit Rüdigers Tochter verlobt. Dann geleitete sie der Markgraf ins Hunnenland und ließ durch Boten dem König Etzel das Nahen der Gäste melden.

Dietrich von Berne, der nebst seinem alten Waffenmeister Hildebrand mit seinen Amelungen am Hofe des Hunnenkönigs weilte, kam mit seinem Gefolge den Ankömmlingen entgegen und warnte seinen einstigen Jugendgenossen Hagen vor Kriemhilts Rache. Kriemhilt begrüßte die Gäste stolz und fragte Hagen, wo er den Nibelungenhort gelassen habe; nur ihren Bruder Giselher küßte sie liebreich. Dann hieß sie die Burgunden ihre Waffen abgeben, doch diese weigerten sich.

Volker und Hagen schlossen jetzt einen Freundschaftsbund auf Leben und Tod und nahmen auf einer Bank vor dem Saale Platz. Kriemhilt erblickte sie von ihrem Fenster aus; sechzig ihrer Mannen erboten sich, Siegfried an Hagen zu rächen; die deuchten ihr zu wenig; mit vierhundert Bewaffneten stieg sie zu Hagen hinab. Als Volker die Königin den Hofraum betreten sah, meinte er, daß sie sich beide der Sitte gemäß vor der Königin von ihren Sitzen erheben müßten. Das unterblieb jedoch; denn der kühne Hagen erklärte, das könnte als Zeichen von Furcht angesehen werden, und zum Trotze legte er obendrein noch Siegfrieds Schwert Balmung vor sich hin, auch gestand er der Königin frank und frei ein, daß er seinerzeit ihren Gemahl erschlagen habe. Doch keiner der Hunnen wagte sich an die Furcht erweckenden Gestalten Hagens und Volkers. Diese begaben sich nun zu den Burgundenkönigen, die von Etzel bei festlichem Mahl bewillkommnet wurden. Als sich die Burgunden zur Ruhe begaben, hielten Hagen und Volker die Nachtwache in voller Rüstung, wobei der letztere seine Spielmannsweisen erklingen ließ. Von fern schlichen viele Hunnen heran, um die Schlafenden zu ermorden, zogen sich aber zurück, als sie die beiden gefürchteten Gegner im Dunkel erkannten.

Am folgenden Tage wurde die Spannung zwischen Burgunden und Hunnen größer. Kriemhilt ging Dietrich



von Berne um Rache an, der seine Hilfe verweigerte; durch hohe Versprechungen gewann sie hierzu Etzels Bruder Blödel.

Etzel und Kriemhilt saßen mit den Vornehmsten der Burgunden und Hunnen bei Tische, als plötzlich Dankwart, der in der Herberge der burgundischen Mannen befehligte, mit Blut bedeckt eintrat und verkündete, was dort geschehen war. Blödel hatte mit der Übermacht der Hunnen unterdessen die neuntausend Burgunden niedergemetzelt, war aber selbst von Dankwart erschlagen worden. Dieser hatte sich in heldenhaftem Streite nur mit größter Mühe bis zum Festsaal durchzukämpfen vermocht. Als Hagen dies vernahm, hieb er Etzels jungem Sohne Ortlieb das Haupt vom Rumpfe, daß es seiner Mutter Kriemhilt in den Schoß rollte. Da fuhren alle Schwerter aus der Scheide, und im Saale begann ein furchtbares Gemetzel.

Dankwart hielt die Thür besetzt. Dietrich von Berne ward jedoch gestattet, Etzel und Kriemhilt nebst Rüdiger aus dem Kampfgetümmel hinauszugeleiten. Die Burgunden blieben im Saale Sieger und warfen, um Raum zu gewinnen, die unzähligen Leichen zur Stiege hinab. Nun begann eine Reihe von Zweikämpfen, worauf ein neues Hunnenheer zum Sturm gegen den Saal vorrückte. Der Angriff ward zurückgeschlagen, der Abend brach herein und man unterhandelte. Kriemhilt wollte von weiterer blutiger Rache an ihren Brüdern abstehen, wenn man ihr Hagen auslieferte. Aber dieselbe Treue, welche der gewaltige Hagen im Dienste seines Herrn Gunther bewiesen hatte, beseelte auch die Burgundenkönige; um diesen Preis wollten sie nicht frei sein. Da ließ Kriemhilt, nach Rache lechzend, den Saal an allen vier Ecken anzünden. Die Burgunden, gequält von Hitze und Durst, tranken das Blut der Erschlagenen, wehrten die Feuerbrände ab und vernichteten sie, sodaß, als es tagte und Etzel alle im Saale tot wähnte, ihrer noch sechshundert am Leben waren. Am Morgen wurde das Blutbad erneut. Rüdiger von Bechlaren mit seinen Mannen hatte noch nicht Partei ergriffen. Kriemhilt und Etzel erinnerten ihn an seine Eide; so schwer es ihm ward, er mußte gegen die geliebten Gäste kämpfen; er und Gernot erschlugen einander. Hierauf zogen ohne Dietrichs Vorwissen die Amelungen unter dem alten Hildebrand heran, welcher, von Hagen schwer verwundet, schließlich als einziger Überlebender seinem Gebieter Dietrich den Tod aller seiner Mannen melden mußte.

Da eilte der mächtige Amelungenheld auf den Kampfplatz, wo alle außer Gunther und Hagen dahingesunken waren. Dietrich bezwang Hagen und führte ihn gefesselt vor Kriemhilt, ebenso überwältigte er Gunther. Die Hunnenkönigin wollte nun ihrem Todfeind Hagen die Heimkehr gestatten, wenn er ihr den Nibelungenhort zurückgäbe; doch der Held weigerte sich, so lange einer seiner Herren noch lebe. Daher ließ Kriemhilt ihrem Bruder Gunther das Haupt abschlagen und hielt es an den Haaren Hagen entgegen, doch trotzig erwiderte dieser: „Nun weiß niemand den Schatz, als Gott und allein ich; dir Teufelin soll er auf immerdar verborgen bleiben!“ Als Kriemhilt dies vernahm, ergriff sie Siegfrieds Schwert und hieb damit Hagen den Kopf ab. Damit hatte sie den Frieden gebrochen, den Dietrich den beiden Gefangenen gelobt hatte; das rächte der alte Hildebrand, den es schmerzte, den besten Helden von Weibes Händen sterben sehen zu müssen; er schlug Kriemhilt mit dem Schwert nieder. Nur Etzel, Dietrich und Hildebrand überlebten die fürchterliche Rache, die Siegfrieds Weib an den Ihren genommen hatte.

Register.

Die griechischen Namen sind in der griechischen Wortform aufgenommen (griech. k = lat. c, griech. ai = lat. ae, griech. —os = lat. —us).



Druck von J. J. Weber in Leipzig.

Baustile. Neunte Auflage. — **Katechismus der Baustile, oder Lehre der** architektonischen Stilarten von den ältesten Zeiten bis auf die Gegenwart. Von Dr. Ed. Freiherrn von Sacken. Neunte, verbesserte Auflage. Mit einem Verzeichnis von Kunstausdrücken und 103 in den Text gedruckten Abbild. M. 2

Bergbaukunde. — **Katechismus der Bergbaukunde. Von Bergrat G.** Köhler. Mit 217 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4

Bibliothekslehre. — **Grundzüge der Bibliothekslehre mit bibliographischen** und erläuternden Anmerkungen. Neubearbeitung von Dr. Julius Petzholdts Katechismus der Bibliothekenlehre. Von Dr. Arnim Gräsel. Mit 33 in den Text gedruckten Abbildungen und 11 Schrifttafeln. M. 4. 50

Bienenkunde. Dritte Auflage. — **Katechismus der Bienenkunde und** Bienenzucht. Von G. Kirsten. Dritte, verm. und verb. Auflage, herausgegeben von J. Kirsten. Mit 51 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Bleicherei s. Wäscherei 2c.

Börsengeschäft s. Bankwesen.

***Botanik.** — **Katechismus der Allgemeinen Botanik. Von Prof. Dr.** Ernst Hallier. Mit 95 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

***Botanik, landwirtschaftliche.** Zweite Auflage. — **Katechismus der land**wirtschaftlichen Botanik. Von Karl Müller. Zweite, vollständig umgearbeitete Auflage von R. Herrmann. Mit 4 Tafeln und 48 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1. 50

Buchdruckerkunst. Fünfte Auflage. — **Katechismus der Buchdrucker**kunst und der verwandten Geschäftszweige. Von C. A. Franke. Fünfte, vermehrte und verbesserte Auflage, bearbeitet von Alexander Waldow. Mit 43 in den Text gedruckten Abbildungen und Tafeln. M. 2. 50

Buchführung. Vierte Auflage. — **Katechismus der kaufmännischen Buch**führung. Von Oskar Klemich. Vierte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 7 in den Text gedruckten Abbildungen und 3 Wechselformularen. M. 2. 50

Buchführung, landwirtschaftliche. — **Katechismus der landwirtschaft**lichen Buchführung. Von Prof. K. Birnbaum. M. 2

Chemie. Sechste Auflage. — **Katechismus der Chemie. Von Prof. Dr. H.** Hirzel. Sechste, vermehrte Aufl. Mit 31 in den Text gedruckten Abbild. M. 3

Chemikalienkunde. — **Katechismus der Chemikalienkunde. Eine kurze** Beschreibung der wichtigsten Chemikalien des Handels. Von Dr. G. Heppe. M. 2

Chronologie. Dritte Auflage. — **Kalenderbüchlein. Katechismus der** Chronologie mit Beschreibung von 33 Kalendern verschiedener Völker und Zeiten. Von Dr. Ad. Drechsler. Dritte, verbesserte und sehr verm. Aufl. M. 1. 50

Dampfmaschinen. Dritte Auflage. — **Katechismus der stationären** Dampfkessel, Dampfmaschinen und anderer Wärmemotoren. Ein Lehr- und Nachschlagebüchlein für Praktiker, Techniker und Industrielle. Von Ingenieur Th. Schwartze. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 247 in den Text gedruckten und 9 Tafeln Abbildungen. M. 4

Drainierung. Dritte Auflage. — **Katechismus der Drainierung und der** Entwässerung des Bodens überhaupt. Von Dr. William Löbe. Dritte, gänzlich umgearbeitete Auflage. Mit 92 in den Text gedr. Abbildungen. M. 2

***Dramaturgie.** — **Katechismus der Dramaturgie. Von R. Prölß.** M. 2. 50

Droguenkunde. — **Katechismus der Droguenkunde. Von Dr. G. Heppe.** Mit 30 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50

☞ Die mit * versehenen Bändchen sind zurzeit nur broschiert zu haben.

***Einjährig-Freiwillige.** Zweite Ausgabe. — **Katechismus für den Einjährig-Freiwilligen.** Von M. von Süßmilch, gen. Hörnig. Zweite, durchgesehene Ausgabe. Mit 52 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50

Elektrotechnik. Dritte Auflage. — **Katechismus der Elektrotechnik. Ein Lehrbuch** für Praktiker, Techniker und Industrielle. Von Ingenieur Th. Schwartze. Dritte, verbesserte u. vermehrte Aufl. Mit 383 in den Text gedr. Abbild. M. 4. 50

Ethik. — **Katechismus der Sittenlehre. Von Lic. Dr. Friedrich Kirchner.** M. 2. 50

Färberei und Zeugdruck. Zweite Auflage. — **Katechismus der Färberei und** des Zeugdrucks. Von Dr. Herm. Grothe. Zweite, vollständig neu bearbeitete Auflage. Mit 78 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50

Farbwarenkunde. — **Katechismus der Farbwarenkunde. Von Dr. G.** Heppe. M. 2

Feldmeßkunst. Vierte Auflage. — **Katechismus der Feldmeßkunst mit Kette,** Winkelspiegel und Meßtisch. Von Fr. Herrmann. Vierte, durchgesehene Auflage. Mit 92 in den Text gedruckten Figuren und einer Flurkarte. M. 1. 50

Feuerwerkerei. — **Katechismus der Lustfeuerwerkerei. Kurzer Lehrgang** für die gründliche Ausbildung in allen Teilen der Pyrotechnik. Von C. A. v. Nida. Mit 124 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Finanzwissenschaft. Fünfte Auflage. — **Katechismus der Finanzwissenschaft** oder die Kenntnis der Grundbegriffe und Hauptlehren der Verwaltung der Staatseinkünfte. Von A. Bischof. Fünfte, verbesserte Auflage. M. 1. 50

Fischzucht. — **Katechismus der künstlichen Fischzucht und der Teichwirtschaft.** Wirtschaftslehre der zahmen Fischerei. Von E. A. Schroeder. Mit 52 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50

***Flachsbau.** — **Katechismus des Flachsbaues und der Flachsbereitung.** Von R. Sonntag. Mit 12 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1

Fleischbeschau. Zweite Auflage. — **Katechismus der mikroskopischen** Fleischbeschau. Von F. W. Rüffert. Zweite, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit 40 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1 20

Forstbotanik. Vierte Auflage. — **Katechismus der Forstbotanik. Von** H. Fischbach. Vierte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 79 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50

Freimaurerei. — **Katechismus der Freimaurerei. Von Dr. Willem** Smitt, Meister vom Stuhl der Loge Apollo zu Leipzig. M. 2

Galvanoplastik. Dritte Auflage. — **Katechismus der Galvanoplastik.** Ein Handbuch für das Selbststudium und den Gebrauch in der Werkstatt. Von Dr. G. Seelhorst. Dritte, durchgesehene und vermehrte Auflage. Von Dr. G. Langbein. Mit Titelbild und 42 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Gedächtniskunst. Sechste Auflage. — **Katechismus der Gedächtniskunst** oder Mnemotechnik. Von Hermann Kothe. Sechste, von J. B. Montag sehr verbesserte und vermehrte Auflage. M. 1. 50

Geflügelzucht. — **Katechismus der Geflügelzucht. Ein Merkbüchlein** für Liebhaber, Züchter und Aussteller schönen Rassegeflügels. Von Bruno Dürigen. Mit 40 in den Text gedruckten und 7 Tafeln Abbildungen. M. 4

Geographie. Vierte Auflage. — **Katechismus der Geographie.** Vierte Auflage, gänzlich umgearbeitet von Karl Arenz, Kaiserl. Rat und Direktor der Prager Handelsakademie. Mit 57 Karten und Ansichten. M. 2. 40

Geographie, mathematische. — **Katechismus der mathemat. Geographie.** Von Dr. Ad. Drechsler. Mit 113 in den Text gedr. Abbildungen. M. 2. 50

Geologie. Vierte Auflage. — **Katechismus der Geologie, oder Lehre vom** innern Bau der festen Erdkruste und von deren Bildungsweise. Von Prof. H. Haas. Vierte, verbesserte Auflage. Mit 144 in den Text gedruckten Abbildungen und einer Tabelle. M. 3

Geometrie, analytische. — Katechismus der analytischen Geometrie. Von Dr. Max Friedrich. Mit 56 in den Text gedr. Abbild. M. 2. 40

***Geometrie.** Zweite Aufl. — **Katechismus der ebenen und räumlichen Geo**metrie. Von Prof. Dr. K. Ed. Zetzsche. Zweite, vermehrte und verbesserte Aufl. Mit 209 in den Text gedr. Figuren und 2 Tabellen zur Maßverwandlung. M. 2

Gesangskunst. Vierte Auflage. — **Katechismus der Gesangskunst. Von** F. Sieber. Vierte, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit vielen in den Text gedruckten Notenbeispielen. M. 2. 40

Geschichte s. Weltgeschichte.

***Geschichte, deutsche. — Katechismus der deutschen Geschichte. Von** Dr. Wilh. Kentzler. M. 2. 50

Gesundheitslehre s. Makrobiotik.

Girowesen. — Katechismus des Girowesens. Von Karl Berger Mit 21 Geschäfts-Formularen. M. 2

Handelskorrespondenz. Zweite Aufl. — **Katechismus der kaufm. Korrespon**denz in deutscher Sprache. Von C. F. Findeisen. Zweite, verb. Aufl. M. 2

Handelsrecht. Dritte Auflage. — **Katechismus des deutschen Handels**rechts, nach dem Allgem. Deutschen Handelsgesetzbuche. Von Reg.-Rat Robert Fischer. Dritte, umgearbeitete Auflage. M. 1. 50

Handelswissenschaft. Sechste Auflage. — **Katechismus der Handelswissen**schaft. Von K. Arenz. Sechste, verbesserte und vermehrte Auflage, bearbeitet von Gust. Rothbaum und Ed. Deimel. M. 2

Heerwesen. — Katechismus des Deutschen Heerwesens. Von Oberstleutnant a. D. H. Vogt. Nach dem Tode des Verfassers herausgegeben von R. v. Hirsch, Hauptmann a. D. M. 2. 50

Heizung, Beleuchtung und Ventilation. — Katechismus der Heizung, Beleuchtung und Ventilation. Von Ingenieur Th. Schwartze. Mit 159 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 3

Heraldik. Vierte Auflage. — **Katechismus der Heraldik. Grundzüge** der Wappenkunde. Von Dr. Ed. Freih. v. Sacken. Vierte, verbesserte Auflage. Mit 202 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Hufbeschlag. Dritte Auflage. — **Katechismus des Hufbeschlages. Zum** Selbstunterricht für jedermann. Von E. Th. Walther. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 67 in den Text gedr. Abbild. M. 1. 50

***Hüttenkunde. — Katechismus der allgemeinen Hüttenkunde. Von Dr.** E. F. Dürre. Mit 209 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4

Kalenderbüchlein s. Chronologie.

***Kalenderkunde. — Katechismus der Kalenderkunde. Belehrungen über** Zeitrechnung, Kalenderwesen und Feste. Von O. Freih. v. Reinsberg-Düringsfeld. Mit 2 in den Text gedruckten Tafeln. M. 1

Kindergärtnerei. Dritte Auflage. — **Katechismus der praktischen Kinder**gärtnerei. Von Fr. Seidel. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage. Mit 35 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1. 50

Kirchengeschichte. — Katechismus der Kirchengeschichte. Von Lic. Dr. Friedrich Kirchner. M. 2. 50

☞ Die mit * versehenen Bändchen sind zurzeit nur broschiert zu haben.

Klavierspiel. — **Katechismus des Klavierspiels.** **Von Fr. Taylor,** **deutsch** von Math. Stegmayer. Mit vielen in den Text gedr. Notenbeispielen. M. 1. 50

Kompositionslehre. Fünfte Auflage. — **Katechismus der Kompositionslehre.** Von Prof. J. C. Lobe. Fünfte, verbesserte Auflage. Mit vielen in den Text gedruckten Musikbeispielen. M. 2

Korrespondenz s. Handelskorrespondenz.

Kostümkunde. — **Katechismus der Kostümkunde.** **Von Wolfg. Quincke.** Mit 453 Kostümfiguren in 150 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4

Kriegsmarine, Deutsche. — **Katechismus der Deutschen Kriegsmarine.** Von Kapitän zur See z. D. Dittmer. Mit 126 in den Text gedr. Abbild. M. 3

Kulturgeschichte. Zweite Auflage. — **Katechismus der Kulturgeschichte.** Von J. J. Honegger. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. M. 2

Kunstgeschichte. Dritte Auflage. — **Katechismus der Kunstgeschichte.** Von Bruno Bucher. Dritte, verbesserte Auflage. Mit 276 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4

Litteraturgeschichte. Zweite Auflage. — **Katechismus der allgemeinen** Litteraturgeschichte. Von Dr. Ad. Stern. Zweite, durchges. Aufl. M. 2. 50

Litteraturgeschichte, deutsche. Sechste Auflage. — **Katechismus der** deutschen Litteraturgeschichte. Von Oberschulrat Dr. Paul Möbius. Sechste, vervollständigte Auflage. M. 2

Logarithmen. — **Katechismus der Logarithmen.** **Von Max Meyer.** Mit 3 Tafeln Logarithmen und trigonometrischen Zahlen und 7 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Logik. Zweite Auflage. — **Katechismus der Logik.** **Von Lic. Dr. Friedr. Kirchner.** Zweite, durchges. Aufl. Mit 36 in den Text gedr. Abbild. M. 2. 50

Lustfeuerwerkerei s. Feuerwerkerei.

Makrobiotik. Dritte Auflage. — **Katechismus der Makrobiotik, oder der** Lehre, gesund und lange zu leben. Von Dr. med. H. Klencke. Dritte, durchgearbeitete und verm. Auflage. Mit 63 in den Text gedr. Abbildungen. M. 2. 50

Marine s. Kriegsmarine.

Mechanik. Vierte Auflage. — **Katechismus der Mechanik.** **Von Ph. Huber.** Vierte, verm. u. verb. Auflage. Mit 181 in den Text gedr. Figuren. M. 2. 50

***Meteorologie.** Zweite Auflage. — **Katechismus der Meteorologie.** **Von** Heinr. Gretschel. Zweite, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit 53 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1. 50

Mikroskopie. **Katechismus der Mikroskopie.** — **Von Prof. Carl** Chun. Mit 97 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Milchwirtschaft. — **Katechismus der Milchwirtschaft.** **Von Dr. Eugen** Werner. Mit 23 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 3

Militärwesen s. Heerwesen.

Mineralogie. Vierte Auflage. — **Katechismus der Mineralogie.** **Von** Privatdozent Dr. Eugen Hussak. Vierte, neu bearbeitete Auflage. Mit 154 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Mnemotechnik s. Gedächtniskunst.

Münzkunde. — **Grundzüge der Münzkunde.** **Von H. Dannenberg.** Mit 11 Tafeln Abbildungen. M. 4

Musik. Vierundzwanzigste Auflage. — **Katechismus der Musik.** **Erläuterung** der Begriffe und Grundsätze der allgemeinen Musiklehre. Von Prof. J. C. Lobe. Vierundzwanzigste Auflage. M. 1. 50

Musikgeschichte. — **Katechismus der Musikgeschichte.** **Von R. Musiol.** Mit 15 in den Text gedruckten Abbildungen und 34 Notenbeispielen. M. 2. 50

☞ **Die mit * versehenen Bändchen sind zurzeit nur broschiert zu haben.**

Musikinstrumente. Fünfte Auflage. — **Katechismus der Musikinstrumente.** Von Richard Hofmann. Fünfte, vollständig neu bearbeitete Auflage. Mit 189 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4

Mythologie. — **Katechismus der Mythologie aller Kulturvölker.** Von Dr. E. Kroker. Mit 73 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4

***Naturlehre.** Dritte Auflage. — **Katechismus der Naturlehre, oder** Erklärung der wichtigsten physikalischen und chemischen Erscheinungen des täglichen Lebens. Nach dem Englischen des Dr. C. E. Brewer. Dritte, von Heinrich Gretschel umgearb. Auflage. Mit 55 in den Text gedr. Abbildungen. M. 2

Nivellierkunst. Dritte Auflage. — **Katechismus der Nivellierkunst. Von** Dr. C. Pietsch. Dritte, vollständig umgearbeitete Auflage. Mit 61 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Nutzgärtnerei. Vierte Auflage. — **Katechismus der Nutzgärtnerei, oder** Grundzüge des Gemüse- und Obstbaues. Von Hermann Jäger. Vierte, verm. und verb. Auflage. Mit 54 in den Text gedr. Abbildungen. M. 2

Orgel. Dritte Auflage. — **Katechismus der Orgel. Erklärung ihrer** Struktur, besonders in Beziehung auf technische Behandlung beim Spiel. Von Prof. C. F. Richter. Dritte, durchgesehene Auflage. Mit 25 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1. 50

Ornamentik. Dritte Auflage. — **Katechismus der Ornamentik. Leitfaden** über die Geschichte, Entwickelung und die charakteristischen Formen der Verzierungsstile aller Zeiten. Von F. Kanitz. Dritte, verbesserte Auflage. Mit 181 in den Text gedruckten Abbildungen und einem Verzeichnis von 100 Spezialwerken zum Studium der Ornamentikstile. M. 2

***Orthographie.** Vierte Auflage. — **Katechismus der deutschen Orthographie.** Von Dr. D. Sanders. Vierte, verbesserte Auflage. M. 1. 50

Pädagogik. — **Katechismus der Pädagogik. Von Lic. Dr. Fr. Kirchner.** M. 2

Petrographie. — **Katechismus der Petrographie. Lehre von der** Beschaffenheit, Lagerung und Bildungsweise der Gesteine. Von Dr. J. Blaas. Mit 40 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Philosophie. Dritte Auflage. — **Katechismus der Philosophie. Von** J. H. v. Kirchmann. Dritte, verbesserte Auflage. M. 2. 50

——— Zweite Auflage. — **Katechismus der Geschichte der Philosophie** von Thales bis zur Gegenwart. Von Lic. Dr. Fr. Kirchner. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. M. 3

Photographie. Vierte Auflage. — **Katechismus der Photographie, oder** Anleitung zur Erzeugung photograph. Bilder. Von Dr. J. Schnauß. Vierte, den neuesten Fortschritten entspr. verb. Aufl. Mit 34 in den Text gedr. Abbild. M. 2

Phrenologie. Siebente Auflage. — **Katechismus der Phrenologie. Von** Dr. G. Scheve. Siebente Auflage. Mit einem Titelbild und 18 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Physik. Vierte Auflage. — **Katechismus der Physik. Von Dr. J. Kollert.** Vierte, vollständig neu bearbeitete Aufl. Mit 231 in den Text gedr. Abbild. M. 4

Poetik. Zweite Auflage. — **Katechismus der deutschen Poetik. Von Prof.** Dr. J. Minckwitz. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. M. 1. 80

Projektionslehre. — **Katechismus der Projektionslehre. Von Julius** Hoch. Mit 100 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Psychologie. — **Katechismus der Psychologie. Von Lic. Dr. Fr.** Kirchner. M. 3

☞ Die mit * versehenen Bändchen sind zurzeit nur broschiert zu haben.

Raumberechnung. Dritte Auflage. — **Katechismus der Raumberechnung.** Anleitung zur Größenbestimmung von Flächen und Körpern jeder Art. Von Fr. Herrmann. Dritte, vermehrte und verbesserte Auflage von Dr. C. Pietsch. Mit 55 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 1. 80

Redekunst. Vierte Auflage. — **Katechismus der Redekunst. Anleitung zum mündlichen Vortrage.** Von Dr. Roderich Benedix. Vierte, durchgesehene Auflage. M. 1. 50

Registratur- und Archivkunde. — **Katechismus der Registratur- und Archivkunde.** Handbuch für das Registratur- und Archivwesen bei den Reichs-, Staats-, Hof-, Kirchen-, Schul- und Gemeindebehörden, den Rechtsanwälten 2c., sowie bei den Staatsarchiven. Von Georg Holtzinger. Mit Beiträgen von Dr. Friedr. Leist. M. 3

Reichspost. — **Katechismus der Deutschen Reichspost. Von Wilh.** Lenz. Mit 10 in den Text gedruckten Formularen. M. 2. 50

Reichsverfassung. Zweite Auflage. — **Katechismus des Deutschen Reiches.** Ein Unterrichtsbuch in den Grundsätzen des deutschen Staatsrechts, der Verfassung und Gesetzgebung des Deutschen Reiches. Von Dr. Wilh. Zeller. Zweite, vermehrte und verbesserte Auflage. M. 3

Rosenzucht. — **Katechismus der Rosenzucht. Von Herm. Jäger.** Mit 52 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Schachspielkunst. Zehnte Auflage. — **Katechismus der Schachspielkunst.** Von K. J. S. Portius. Zehnte, vermehrte und verbesserte Aufl. M. 2

***Schreibunterricht.** Zweite Auflage. — **Katechismus des Schreibunterrichts.** Zweite, neubearbeitete Auflage. Von Herm. Kaplan. Mit 147 in den Text gedruckten Figuren. M. 1

Schwimmkunst. — **Katechismus der Schwimmkunst. Von Martin** Schwägerl. Mit 113 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2

Spinnerei und Weberei. Dritte Auflage. — **Katechismus der Spinnerei,** Weberei und Appretur, oder Lehre von der mechan. Verarbeitung der Gespinstfasern. Dritte, bedeut. verm. Aufl., unter teilweiser Benutzung des Grothe'schen Originals bearb. v. Dr. A. Ganswindt. Mit 196 in den Text gedr. Abbild. M. 4

Sprachlehre. Dritte Auflage. — **Katechismus der deutschen Sprachlehre.** Von Dr. Konrad Michelsen. Dritte, verbesserte Auflage, herausgegeben von Ed. Michelsen. M. 2. 50

Stenographie. Zweite Auflage. — **Katechismus der deutschen Stenographie.** Ein Leitfaden für Lehrer und Lernende der Stenographie im allgemeinen und des Systems von Gabelsberger im besondern. Von Heinrich Krieg. Zweite, verbesserte Aufl. Mit vielen in den Text gedr. stenogr. Vorlagen. M. 2. 50

Stilistik. Zweite Auflage. — **Katechismus der Stilistik. Eine Anweisung** zur Ausarbeitung schriftlicher Aufsätze. Von Dr. Konrad Michelsen. Zweite, durchgesehene Auflage, herausgegeben von Ed. Michelsen. M. 2

Tanzkunst. Fünfte Auflage. — **Katechismus der Tanzkunst. Ein Leitfaden** für Lehrer und Lernende. Von Bernhard Klemm. Fünfte, verbesserte und vermehrte Auflage. Mit 82 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 2. 50

Technologie, mechanische. — **Katechismus der mechanischen Technologie.** Von A. v. Ihering. Mit 163 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4

Telegraphie. Sechste Auflage. — **Katechismus der elektrischen Telegraphie.** Von Prof. Dr. K. Ed. Zetzsche. Sechste, völlig umgearbeitete Auflage. Mit 315 in den Text gedruckten Abbildungen. M. 4

☞ Die mit * versehenen Bändchen sind zurzeit nur broschiert zu haben.

EEN DAYS

of TWO CENTS




Für Familien und Lesezirkel, Bibliotheken, Hotels, Cafés und Restaurationen
Einladung zum Abonnement auf die
Illustrirte Zeitung
Wöchentliche Nachrichten
über alle
Zustände, Ereignisse und Persönlichkeiten der Gegenwart,
über
Tagesgeschichte, öffentliches und gesellschaftliches Leben, Wissenschaft und Kunst,
Musik, Theater und Mode.
Jeden Sonnabend eine Nummer von 24 Folioseiten.
Mit jährlich über 1000 Original-Abbildungen.
Probe-Nummern gratis und franco.
Abonnements-Preis vierteljährlich 7 Mark. — Zu beziehen durch alle Buchhandlungen und Postanstalten.
Leipzig,
Expedition der Illustrirten Zeitung
J. J. Weber.